GAMBLER 2xCD

# Sołtys, Katharsis (cz. 2)

PEŁNE WERSJE

# GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

2xCD

INDEKS 321753

1
ROK 99
Cena 11 zł 90 gr

## DAWN OF ACES

Asy I wojny w Internecie

## Warhammer 40,000

KONKURS

**Wersje Demo**

Tomb Raider III
Klingon Honor Guard
Settlers III
Blood II

## GRAMY!






**MS Combat Flight Simulator**






**Star Wars: Behind the Magic**

Wirtualne kokietki


ISSN 1427-0307 01



*Fallout 2. Grze można wiele zarzucić, można mieć pretensję o zbyt mało zmian w stosunku do części pierwszej. Jednak świetnie nakreślona linia fabularna, stawiająca przed graczem prawdziwie dorosłe problemy, czyni z tej gry perełkę.*



*MiG-29 Fulcrum i F-16 Multirole Fighter. Dwie recenzje, dwie gry w cenie jednej. TopGun pryncypialnie krytykuje uproszczenia i niedociągnięcia. Yennefer trochę chwali, tłumacząc: „oprócz zatwardziałych graczy, czytają nas także zwolennicy mniej skomplikowanej rozrywki lotniczej".*



*Hopkins FBI. Agent federalny, Hopkins, nosi ciemne okulary i sprawia wrażenie twardego faceta. Klasyczna gra przygodowa z grafiką w komiksowym stylu. Główny atut – świetnie przygotowana lokalizacja; głosu postaciom użyczyli znani aktorzy: Janusz Gajos, Piotr Fronczewski i Radosław Pazura.*




*Michael Owen's World League Soccer '99. Mr Perfect (tak Michael Owen nazywany jest przez angielskich dziennikarzy) nie tylko użyczył grze swojego wizerunku, ale również aktywnie uczestniczył w jej tworzeniu. Ten bardzo realistyczny, dość trudny symulator piłki nożnej może zagrozić pozycji FIFY '99.*


**Na płytach** ........ str. 6

## NEWS ........ str. 8

Flanker 2.0 ........ str. 10
Quake III ........ str. 12
TZAR ........ str. 14

## RYNEK

List otwarty ........ str. 16
Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych ........ str. 16
Resetmania ........ str. 16
Hipermedialny Świat Optimusa ........ str. 18
Wieści ........ str. 18

## RECENZJE

MS Combat Flight Simulator ........ str. 20
Sin ........ str. 22
Half-Life ........ str. 23
Michael Owen's World League Soccer '99 ........ str. 24
FIFA '99 ........ str. 25
Fallout 2 ........ str. 26
Railroad Tycoon II ........ str. 27
Grim Fandango ........ str. 28
Hopkins FBI ........ str. 29
Fifth Element ........ str. 30
Missing in Action ........ str. 31
Castrol Honda Superbike World Champions ........ str. 32
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998 ........ str. 33
MiG-29 Fulcrum ........ str. 34
F-16 Multirole Fighter ........ str. 35
Israeli Air Force ........ str. 36
Tomb Raider III ........ str. 37
Imperium Galactica ........ str. 38
Killing Time ........ str. 38
Star Wars: Behind the Magic ........ str. 39
Euro Plus+ Reward ........ str. 40
Multimedialna Encyklopedia Lotnictwa Wojskowego ........ str. 41
Muzyczne wędrówki: Romantyzm ........ str. 42

## TeTe ........ str. 43

**Indeks gier i programów multimedialnych w 1998 roku** ........ str. 49
**Alfabetyczny spis gier, które ukazały się na krążku Gamblera w roku 1998** ........ str. 51

## REAKCJE REDAKCJI... str. 56

## INFORMACJE

Dystrybutorzy gier z numeru 1/99 ........ str. 58
Spis ogłoszeń ........ str. 58

## Felieton

Widziane z Zacisza ........ str. 59

## TEMAT NUMERU

Wirtualne kokietki ........ str. 60

## INTERNET

Dawn of Aces ........ str. 66

## KONKURSY

Konkurs Warhammer 40,000 ........ str. 68

**Kupon i zasady prenumeraty** ........ str. 69
**GamblerClub** ........ str. 72

## HARDWARE

Sound Track 128 ........ str. 74

## PUBLICYSTYKA

Daleko od Stadionu ........ str. 76

## VARIA'tkowo

Stworzenie świata... new edition ........ str. 78
Karta telefoniczna ........ str. 78
Groty i onuce – cz. 2 ........ str. 79
Dylematy moralne ........ str. 79

## OPISY

Niebo dla każdego – cz. 2 ........ str. 80
Total Air War ........ str. 86
Operational Art of War ........ str. 90
Tribal Rage ........ str. 94


### Indeks programów numeru


| Program | Nazwa działu | Strona |
|---|---|---|
| Castrol Honda Superbike World Champions | Recenzja | str. 32 |
| Dawn of Aces | Internet | str. 66 |
| Euro Plus+ Reward | Recenzja | str. 40 |
| F-16 Multirole Fighter | Recenzja | str. 35 |
| Fallout 2 | Recenzja | str. 26 |
| FIFA '99 | Recenzja | str. 25 |
| Fifth Element | Recenzja | str. 30 |
| Grim Fandango | Recenzja | str. 28 |
| Half-Life | Recenzja | str. 23 |
| Hopkins FBI | Recenzja | str. 29 |
| Imperium Galactica | Recenzja | str. 38 |
| Israeli Air Force | Recenzja | str. 36 |
| Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998 | Recenzja | str. 33 |
| Killing Time | Recenzja | str. 38 |
| Michael Owen's World League Soccer '99 | Recenzja | str. 24 |
| MiG-29 Fulcrum | Recenzja | str. 34 |
| Missing in Action | Recenzja | str. 31 |
| MS Combat Flight Simulator | Recenzja | str. 20 |
| Multimedialna Encyklopedia Lotnictwa Wojskowego | Recenzja | str. 41 |
| Muzyczne wędrówki: Romantyzm | Recenzja | str. 42 |
| Operational Art of War | Opis | str. 90 |
| Railroad Tycoon II | Recenzja | str. 27 |
| Sin | Recenzja | str. 22 |
| Star Wars: Behind the Magic | Recenzja | str. 39 |
| Tomb Raider III | Recenzja | str. 37 |
| Total Air War | Opis | str. 86 |
| Tribal Rage | Opis | str. 94 |

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
Styczeń 1999

Gambler CD · Numer 1 (62), rok siódmy
Nakład: · 60 000 egz.
Numer indeksu: · 321753
Numer ISSN: · 1427-0307

Wydawca: · Grzegorz Eider
Redaguje kolegium: · Grzegorz Eider
· Elżbieta Jaworska (sekr. redakcji)
· Piotr Kakiet (red. graficzny)
· Dariusz J. Michalski (z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek)
· Piotr Moskal (News)
· Rafał Orłow (CD-ROM Manager)
· Jacek Piekara (Publicystyka, Listy do redakcji)
· Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., TeTe, Temat numeru)
· Aleksy Uchański (red. nacz., Opisy)

Współpracownicy: · Krzysztof Czulec
· Jacek Ilczuk
· Jakub T. Janicki (VARIA'tkowo)
· Paweł Pilarczyk
· Marcin Wichary
· Tadeusz Zieliński

Autorzy: · Andrzej Balcerzak
· Zdzisław Borawski
· Marcin Borkowski
· Tomasz Czulec
· Lech W. Piotrowski
· Piotr Rożalski
· Rafał Skrzypek
· Tymoteusz Tchórzewski

Projekt graficzny (layout): · Piotr Kakiet

Adres Redakcji: · 00-739 Warszawa
· ul. Stępińska 22/30
· tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
· tel. (0-22) 41 51 21
· fax (0-22) 41 03 74
· tlx 813527 omig pl
· e-mail: gambler@lupus.waw.pl

Elektroniczne łamanie: · Artur Gąsiorek
Nadzór graficzny: · Piotr Kakiet
Redakcja techniczna: · Jolanta Balcer
Korekta: · Lidia Sadowska
Projekt graf. okładki · Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę: · © Jacek Kopalski

Marketing: · Marek Lewandowski
· e-mail: marek.lewandowski@lupus.waw.pl

Biuro ogłoszeń: · tel. bezpośredni: 090 220029
· (22) 416333
· Elżbieta Szmyt
· Ewa Wiewiórska
Biuro pracuje w godz. 8.00 – 17.00

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia: · Garmont s.c.
*rastrem stochastycznym* · 00-739 Warszawa,
· ul. Stępińska 22/30
· tel. 651 36 91
Druk: · Winkowski Sp. z o.o.
· 64-920 Piła
· ul. Okrzei 5

WYDAWNICTWO LUPUS

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców





Serwis WWW realizowany jest na serwerach firmy POLBOX
www.polbox.pl

**WWW: http://www.gambler.com.pl**

# Tylko dla dorosłych

Fallout 2 (recenzja na str. 26) nie jest najważniejszą grą roku 1998. Nie wiem nawet, czy można ją zaliczyć do najlepszych RPG tego roku. Natomiast udało się jej zmienić mój styl życia (od 3 tygodni). Znów, jak za dawnych czasów, kładę się spać o 4 nad ranem.

Na temat wad tej gry mógłbym pisać i pisać. O nieciekawej grafice, o kiepskim interfejsie, o żałosnym systemie walki. O słabym wykonaniu programu – długich czasach ładowania i nagrywania oraz o wielu bugach. Mimo to nie waham się dzieła firmy Interplay włączyć do mojej prywatnej listy najwybitniejszych gier wszech czasów. Zasługuje na to dzięki olśniewającej fabule, tak rozbudowanej i dopieszczonej, że można zrozumieć, dlaczego autorzy nie mieli czasu popracować nad stroną techniczną programu.

Dlaczego tak się zachwycam? Po pierwsze, jest to rzadki przypadek, gdy intryga sequela nie polega tylko na tym, że ta sama osoba robi jeszcze raz to samo dla kogoś innego. Przesuwając akcję o 80 lat i zmieniając bohatera, autorzy gry stworzyli zupełnie nową historię, umiejętnie nakładając ją, niekiedy w zaskakujący sposób, na fabułę pierwszej części.

Po drugie i najważniejsze, Fallout 2 to pierwsza gra dla dorosłych. „Dla dorosłych", czyli taka, którą tylko dorośli mogą się zachwycić – innych znudzi. Oczywiście, dorosłości nie mierzy się żadną cezurą wieku. Są dorośli 15-latkowie, są niedojrzali 25-latkowie.

Fallout 2 stawia przed graczem skomplikowane wybory natury moralnej. „Stanąć po stronie prawa, czy nie?" – to prosta decyzja. Ale czy czasem wolno przekroczyć prawo i samemu wymierzyć sprawiedliwość? Czy godzi się pierwszemu sięgnąć po broń, spotykając niegodziwca? Są w tej grze decyzje, których słuszności do dziś nie jestem pewien, bowiem jak w życiu, często musimy wybierać „mniejsze zło". Jako pierwsza gra w historii, Fallout 2 przedstawia seks jako integralny element świata gry. Relacje interpersonalne (niekoniecznie międzypłciowe...) mogą się posunąć bardzo daleko i to także jest kwestią moralnego wyboru.

Zachwyciła mnie historia przedstawiona w grze. Obraz potwornie okaleczonej wojną nuklearną Ziemi, na której ludzkie niedobitki próbują sobie ułożyć życie. Intrygi i konflikty splatają się w misterną sieć, cień na nią rzuca tajemnicza konspiracja. Jej cele i motywy odsłaniamy powoli przez całą grę.

Myślę, że komputerowe gry role-playing można podzielić na 2 typy. Pierwszy to „gry otwarte" – najlepszym przykładem jest Daggerfall. Mamy wielki świat, w którym postać może w zasadzie robić, co chce i wieść spokojne życie, nie przejmując się wcale intrygą. Taki też moim zdaniem powinien być idealny RPG – proszę to traktować jako prywatną deklarację.

Drugi typ to gry opowiadające pewną historię, w ramach której bohater obdarzony jest swobodą poczynań, ale... nie może przekraczać zakreślonych ram. Te gry (zaliczają się do nich obie części Fallouta) mają wiele elementów przygodówek, rzec można – zabrały z nich, co najlepsze.

No właśnie... Czy aby przygodówki nie były „etapem przejściowym" w historii gier? Próbą przekazania ciekawej opowieści w możliwie efektowny sposób, kosztem odebrania graczowi swobody? Wynikiem ograniczonych możliwości sprzętu i twórców? Chyba tak, sądząc z posuchy na tym rynku, prób mariażu przygodówek z grami FPP czy TPP (King's Quest – Mask of Eternity). Chyba tak, ponieważ wiele elementów przygodowych pojawia się właśnie w RPG oraz w nowych FPP.

*Alex*



## Klingon Honor Guard

Gra FPP. Gdy przebywałeś na szkoleniu Honorowej Gwardii Przybocznej, została dokonana próba zamachu na przywódcę Wysokiej Rady Klingońskiej, Gowrona. W pomieszczeniu eksplodowała bomba, zabijając kilku członków Rady i Straży Honorowej oraz poważnie raniąc Gowrona. Dostałeś rozkaz przejścia do służby czynnej, aby odnaleźć winnych. (P133, 32 MB RAM, WIN, DX5)



## Blood II: The Chosen



Trochę poczekaliśmy z premierą i teraz przedstawiamy Wam poprawioną wersję demka oczekiwanej gry FPP – ze względu na tak zwany slideshow w poprzednią wersję nie dało się grać nawet na sprzęcie o dobrych parametrach. (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)

## Infinite Worlds



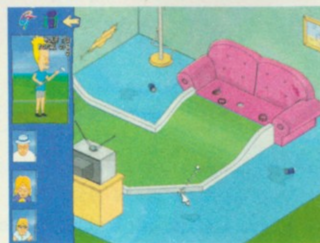
Starsi czytelnicy być może pamiętają grę Mordor (recenzja w nr. 1/96 Gamblera). Była to jedna z pierwszych znaczących RPG, działających pod systemem Windows 3.1, z bardzo dopracowaną charakterystyką postaci. Oto przed Wami demo gry Mordor 2, która przekształciła się całkowicie, nawet zmieniła nazwę. (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5, tryb grafiki 800×600, 16-bitowa paleta kolorów)

## Tomb Raider III



Lara powraca! Trzecia część tej przygodowej gry TPP oferuje akcję mniej liniową niż dwie poprzednie. (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)

## Beavis & Butt-head: Bunghole in One



Na pewno znacie tych dwóch kolesiów z MTV. Tym razem zabawiają się grą w... golfa. (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)

## Magic & Mayhem



Strategia fantasy rozgrywająca się w czasie rzeczywistym, stworzona przez autorów pierwszych części serii UFO. (P133, 32 MB RAM, WIN, DX5)

## Microsoft Golf 1999 Edition



Na Nowy Rok nowa edycja gry w golfa spod szyldu Microsoftu. (P90, 16 MB RAM, WIN, DX5)

## Nightlong: Union City Conspiracy



Klasyczna gra przygodowa, której akcja rozgrywa się w przyszłości, w roku 2099. (P100, 16 MB RAM, WIN, DX5)

## Pył



Polska gra FPP z prawdziwego zdarzenia. Wszystko wygląda i brzmi znakomicie. Jednym słowem – Polak potrafi! (P133, 32 MB RAM, WIN, DX5)

## Settlers III



Kontynuacja znanej gry strategicznej, w której rozbudowujemy własną osadę. (P100, 32 MB RAM, WIN, DX6)

**Wszystkie gry w wersji playable**

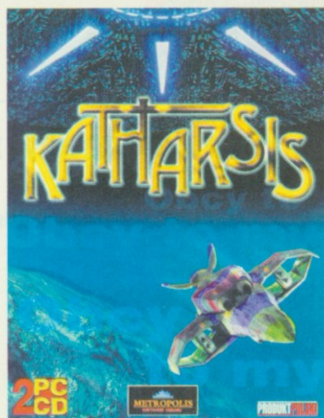
# Top Gun: Hornet's Nest




Gra oparta na klasycznym już filmie, podstawowej „lekturze" wszystkich symulotników. (P166, 16 MB RAM, WIN, DX5

# Katharsis (cz. 2)






Drugi, ostatni krążek pełnej wersji polskiej gry zręcznościowej znajdziecie na CD-b (pierwszy, łącznie z instrukcją, przedstawiliśmy miesiąc temu.)

Uwaga! Oferta specjalna! Wysyłka gratis!

Oto jak możesz zamówić nasze wydanie z poprzedniego miesiąca:

1. Wpłać (na poczcie lub w banku) 11 zł 90 gr na konto:

**PKO BP IX O/W-wa**
**10201097–318121–270–1–111**

2. Zrób kopię dowodu wpłaty. Na jej odwrocie napisz magiczne hasło „Katharsis", a następnie prześlij ją pod adresem:

**Dział Sprzedaży Wydawnictwa Lupus**
**ul. Stępińska 22/30**
**00-739 Warszawa**

3. Po otrzymaniu dowodu wpłaty natychmiast wyślemy Ci (bez dodatkowych opłat) Gamblera CD 12/98 z pierwszą częścią Katharsis.

## Rozwiązanie konkursu „Edytor tekstówek"

Do redakcji nadeszło kilkanaście scenariuszy (umieścimy je na krążku Gamblera w następnym miesiącu). Spektrum prac było bardzo szerokie: od scenariuszy amatorskich do zaawansowanych. Czteroosobowe jury zwracało uwagę przede wszystkim na samodzielność oraz oryginalność prac i pomysłów. Pierwsze miejsce (i grę Hopkins FBI) jednogłośnie zdobył Mateusz Godun za scenariusz „Dark Sunset" – był jedynym autorem, który wyraźnie zaznaczył istnienie czegoś takiego jak plecak, gdzie gracz może przechowywać znalezione po drodze przedmioty. Nagrody pocieszenia (gry Ace Ventura) otrzymują: Bartosz Dębski za scenariusz „Mąciwoda" oraz Michał Klimonda za scenariusz „Klątwa". Nagrody ufundowała firma CD Projekt. Wszystkim nagrodzonym serdecznie gratulujemy!




# Sołtys



Zabawna przygodówka, w której gracz wciela się w postać sołtysa miejscowości... Wąchock. Oto co pisali o niej nasi recenzenci, Alex & Gawron, w Gamblerze 6/95:

„Osobą nr 1 w Wąchocku jest sołtys – szczyt sprytu i przebiegłości, mistrz intelektu, ponoć dobrze zapowiadający się członek pewnej partii chłopskiej. Biedaczysko ma jednak problem: jego trwające wiele lat zabiegi o wydanie córki za mąż zakończyły się fiaskiem. Oblubieniec zbiegł w popłochu sprzed ołtarza, spojrzawszy wreszcie trzeźwym (dosłownie) okiem na swą ex–przyszłą żonę. Sołtys musi go zlokalizować i doprowadzić do kościoła – w tym właśnie mu pomożemy. Ta ciekawa fabuła dała podstawę do zrobienia gry przygodowej. I, o ile trzeba docenić pomysł, humor, muzykę (...), to niestety cała reszta jest całkiem skopana. (...)

Interfejs użytkownika jest niewygodny – aby wykonać jakąś czynność na przedmiocie, należy do niego podejść. A przecież sołtys po wydaniu mu polecenia mógłby sam przechodzić gdzie trzeba – po co to komplikować i rozbijać na 2 kawałki?

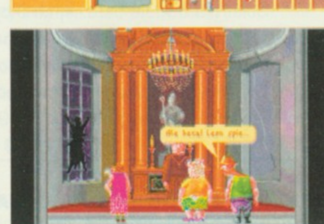
Grafika gry jest cienka. Malowane farbami wodnymi tła są może nawet ładne, ale nie pasują do gry komputerowej. Animacje żałosne, no comments. Broni się muzyka i efekty, najmocniejsza część całego programu – melodie są fajne, utrzymane w folklorystycznym klimacie. Na szczęście przynajmniej stopień trudności nie jest duży, choć należy pamiętać, iż żyjemy w specyficznej, wąchockiej rzeczywistości i np. piszczącą mysz trzeba... naoliwić".

Na CD-a znajduje się zeskanowana instrukcja obsługi gry. Podczas instalacji gra tworzy sobie na dysku twardym jedynie katalog roboczy. Potem program uruchamia się bezpośrednio z CD plikiem \SOLTYS\SOLTYS.BAT. (286, 600 kB RAM, VGA)









## Czytelnicy nadesłali

Autorzy zamieszczonych programów: Karol Borowiecki (Z Archiwum Zet), Maciej Chmielnik (Bug Killer 3D, Deep Water 2, Space Intruder), Jacek Cywiński (Mouse Killer), Tomasz „Horacy" Jurkiewicz (Miszmasz), Adam Kałuża (Samotnik), Krzysztof „Harpoon" Kołodziejski (Pinbaloid, Space Terror), Michał Marcinkowski (PikCells 2.0), Krystian Spilaszek (Klawiatura '98), Sebastian Stoff (Speedway '98), Patryk Strzelecki (Alarm 1.0a), Marcin Zmysłowski (Spis kaset i płyt).

## Kącik 3D

Rocket Arena 2 (wersje dla klienta, serwera i upgrade dla klienta) oraz 19-megowy patch do Sina.

## Kącik Magic: The Gathering

Spoilery, trzy ciekawe artykuły w języku angielskim oraz trzecia edycja Top Ten – rankingu kart – głosować można za pomocą kuponu znajdującego się na ostatniej stronie TeTetki w Gamblerze.

## Kącik Pilotów Wirtualnych

Kilka scenerii do FS '98, kampania do F-22 ADF, filmik z walki w Su-27 oraz strona WWW, którą stworzył Tomasz „Airwolf" Sopyło.

## Kącik Sportowy Gamblera

Sportowe materiały przygotowali: Michał Cybulski, Marcin Zimecki, Przemek Sawłowicz, Adam Zieliński, Filip Szmidt, Michał Klimonda, Jakub Kowalczyk, Maciej Sokołowski, Piotrek, Paweł Łapaj, Wojciech Giersz, Marcin Bodio, Marcin K., eXtreme, Tomasz Kozalski, Piotr Jagodziński, Jacek Nowak, Tomek Kopijka.

## Kącik Techniczny

Nowe sterowniki, programy, wersja ostateczna edytora instrumentów Ed!son 1.0 dla kart EWS64 oraz test ViewPerf CDRS-03.

## Kącik Twórczości Czytelników

Postanowiłem zgrupować nadsyłane przez Was prace graficzne i muzyczne w jednym miejscu. Nadrabiamy zaległości sprzed miesiąca – prace nadesłali:

GFX: „Agnus", „Charly", Marcin „Red" Drzyzga, Jan Godlewski, Radek „Rod" Kawiak, „Nightman", Kuba „Taurus" Tersa.

MUZ: „Brother Frost", „Bizon", duet „EC-CENTRIC", Darek „Hiczkok" Sagat, Paweł „Papik" Pomorski, Łukasz „Profit" Strzelczyk, „Quayton Rotus", Michal „YaMan" Derbich.

## Gambler Pack #3

Trzecia edycja następcy DDT- oraz TeTepacka.

## Instrukcja obsługi krążków

Na płycie CD-a znajduje się menu instalacyjne w wersjach dla DOS i Windows 95. Aby uruchomić wersję dosową, należy przejść do głównego katalogu krążka i uruchomić plik GAMBLER.BAT. Pod Windows 95 menu powinno zadziałać samoczynnie – w przeciwnym wypadku należy uruchomić plik LAUNCHER.EXE z głównego katalogu.

Na płycie CD-b znajduje się druga, ostatnia część pełnej wersji gry Katharsis (pierwszą część, od której należy rozpocząć zabawę, publikowaliśmy w ubiegłym miesiącu).

## Jeśli pojawią się problemy...

...z uruchomieniem któregoś demka, gry lub menu dosowego, proszę NAJPIERW o telefoniczny kontakt z redakcją (poniedziałek–piątek w godzinach 12.00–15.00) lub przez e-mail bezpośrednio ze mną (rafal@gambler.com.pl). Jeśli problemy dotyczą menu windowsowego lub Gambler Packa, proszę kontaktować się z ich autorem (mwichary@gambler.com.pl).

Programy, które są wersjami demonstracyjnymi, mogą nie działać na pewnych, specyficznych konfiguracjach komputera. Ponadto niektóre demka wymagają czasem instalacji dodatkowego, powszechnie stosowanego oprogramowania. Najczęściej występujące błędy wynikają z faktu, że program nie może zlokalizować plików typu DLL. Winę za to najczęściej ponosi źle zainstalowany akcelerator grafiki 3D (lub jego brak) albo brak sterowników DirectX (ich najnowszą wersję znajdziecie na CD-a, w katalogu \UTILS\TECH\DIRECTX\).

W trosce o bezpieczeństwo Waszych danych, zawartość krążków została sprawdzona kilkoma programami antywirusowymi.

## Jak umieścić swoje programy/rysunki/utwory na płycie Gamblera?

Jeśli sprawdzimy, że nadesłany przez Was materiał jest wolny od wirusów, nie zawiesza się – ogólnie działa, prawdopodobieństwo umieszczenia go na płytce Gamblera wynosi 100%. Musicie jednak nadesłać zwykłą pocztą list (koperta + znaczek), w którym stwierdzacie, że jesteście autorami plików i jedynymi właścicielami praw autorskich do nich oraz wyrażacie zgodę na ich bezpłatną publikację na krążku. Jeśli materiał jest przesyłany e-mailem (pod adresem znajdującym się pod tekstem odpowiedniego kącika w menu na płycie lub następującym: rafal@gambler.com.pl, jeśli przesyłacie go do działu „Czytelnicy nadesłali") proszę spakować go (najlepiej RAR-em) na części po 300 kB każda i wysłać osobno. MUSICIE też przysłać listowne oświadczenie, o którym wspominam wyżej. Nie zapomnijcie podać swoich danych: imienia i nazwiska lub ksywy, pod jaką chcecie być znani, adresu, telefonu kontaktowego wraz z numerem kierunkowym, adresu e-mail.

# Strategie jak zwykle w modzie

## Hogs of War



Jedna z najdziwniejszych gier, jakie ostatnio widziałem. Nie wiem, od czego zacząć... Może od klasyfikacji. Otóż Hogs of War to gra strategiczno-taktyczna, z bardzo silnymi akcentami zręcznościowymi. Poruszasz się w trójwymiarowym środowisku, masz pełną swobodę ruchów, możesz atakować albo wydawać komendy podlegającym Ci żołnierzom. Hmm, żołnierzom?

Hogs of War zachowuje klimat (krój mundurów, uzbrojenie itp.) I wojny światowej. Tylko zamiast ludzi mamy sześć różnych gatunków (ras? narodów?) świń. Żeby było jeszcze zabawniej, cała gra wykonana jest w konwencji kreskówki. Wiem, że to wszystko brzmi jak koszmar szalonego programisty, lecz taka właśnie jest gra. Świnie, w zależności od stopnia i specjalizacji, potrafią wykonywać rozmaite czynności (patrole, rozminowywanie itp.). Musisz więc się dobrze namyślić, zanim wydasz komuś jakiś rozkaz (jak w Behind Enemy Lines). Termin: początek 1999. Producent: Gremlin Interactive. (frogger)



## Solar



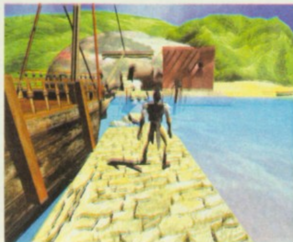
Gra RTS przypominająca trochę Populousa. Akcja toczy się na bliżej nie określonej planecie zamieszkanej przez kilka prymitywnych szczepów. Stajesz na czele jednego z nich jako bóg. Podobnie jak w Populousie czy Megalomanii, masz wolną rękę w rozwijaniu swojej cywilizacji i dbaniu o obywateli. W miarę jak wynajdujesz coraz nowsze technologie, otwierają się przed Tobą nowe możliwości i nowe tereny do podbijania. Pod względem wykonania Solar przypomina Mytha – zarówno teren, jak i jednostki są trójwymiarowe. Mapę możesz dowolnie obracać i przybliżać.

Solar ma o wiele bardziej atrakcyjną grafikę niż poprzednie gry tego typu. Jest bardzo kolorowa, wyróżnia się przepięknymi efektami specjalnymi i starannie dopracowaną animacją. Warto dodać, że jest to jedna z pierwszych gier teamu Creative Edge. Jeżeli kolejne będą na równie wysokim poziomie, czeka nas wiele emocji. Termin: początek 1999. Producent: Ubi Soft. (frogger)

## Galleon

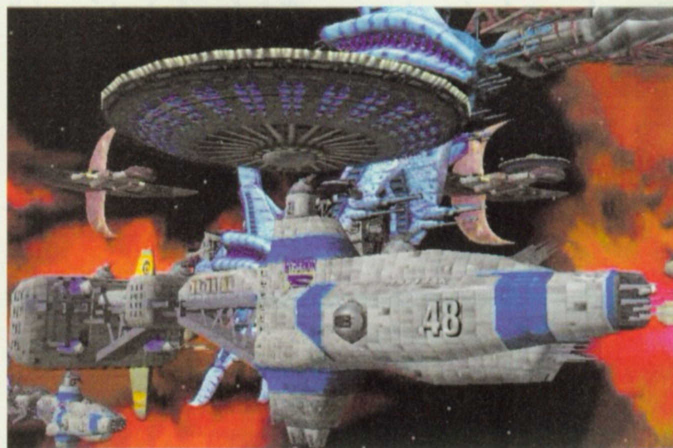
Wyobraźcie sobie rejon Karaibów w XVII wieku – piraci, wyprawy odkrywców, epoka wielkich przygód (czasy, kiedy łatwo było zdobyć fortunę). Teraz dodajcie do tego magię, a otrzymacie obraz świata, w którym toczy się akcja gry Galleon. Jej główny bohater, Rhama, to korsarz, kupiec i badacz. Rhama jest właścicielem i jednocześnie kapitanem statku Endeavour, niewielkiego klipra, który stanowi jego największy skarb. Dzięki statkowi Rhama może się szybko przemieszczać i być zawsze tam, gdzie coś się dzieje. Poznajemy go w chwili, gdy otrzymuje zlecenie od pewnego zielarza. Chodzi o odnalezienie starożytnego artefaktu. Jak się łatwo domyślić, oferta jest na tyle atrakcyjna, że Rhama godzi się ją przyjąć.

Galleon to gra TPP, pod względem wykonania podobna trochę do Dark Earth. Interesująca fabuła; gracz ma dużo swobody; bardzo rozbudowany system ruchów postaci oraz walki. Termin: początek 1999. Producent: Interplay. (frogger)



## Babylon 5

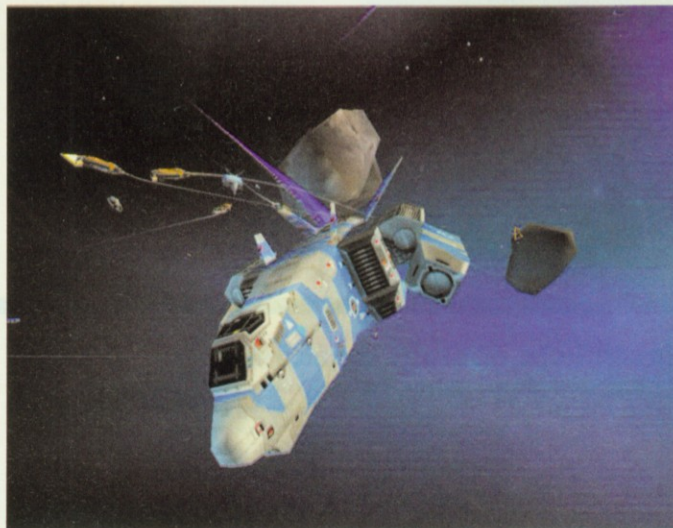
Gra przeznaczona jest przede wszystkim dla fanów telewizyjnego serialu „Babylon 5". Bardzo wiernie odtwarza wykreowany w nim świat, razem z wszystkimi rasami Obcych, typami statków i najważniejszymi bohaterami. Babylon 5 to gra typu space combat, lecz nie tylko. W niektórych momentach będziesz musiał opuścić swój pojazd i, poruszając się na piechotę, walczyć z kosmitami. Poza tym Babylon 5 zawiera elementy taktyczno–strategiczne – gracz może opracowywać własne plany i misje. Dzięki temu scenariusz nie jest nużący, jak czasem w tego typu grach.




Grafika wykorzystuje, rzecz jasna, projekty użyte w filmie, dzięki czemu ma się wrażenie oglądania kolejnego, tylko interaktywnego, odcinka serii. Według zapewnień autorów programu, wykreowana Sztuczna Inteligencja ma zapewniać spójny rozwój świata gry w miarę działania gracza. Babylon 5 współpracuje z większością popularnych akceleratorów. Całości dopełnia ścieżka dźwiękowa w wykonaniu Christophera Frankego. Termin: początek 1999. Producent: Sierra. (frogger)

## Homeworld

Twoja rasa przez dziesiątki tysięcy lat żyła spokojnie w odległej galaktyce. Nic jednak nie trwa wiecznie. Zjawili się agresywni Obcy, zajęli galaktykę, zabili większość Twoich ziomków, a tych, którzy przeżyli, zapędzili do obozów pracy na małej, zlodowaciałej planecie. Teraz jednak nadszedł czas zemsty. Po wielu trudach i latach poświęceń, Twoi ludzie wreszcie zdobyli broń. Rozpoczyna się galaktyczna wojna... Homeworld to klasyczny space combat w stylu X-Winga czy Xenocracy.



Bardzo duży nacisk położono na oprawę graficzną oraz prowadzenie kamer – walkę można oglądać praktycznie z dowolnego miejsca (pod warunkiem, że jest na to czas w starciu). Grafika wykonana jest w wysokiej rozdzielczości, podobnie wszystkie tekstury – Homeworld prezentuje się naprawdę znakomicie. Oprócz opcji standardowych, ma też kilka bajerów, np. możliwość wybrania kolorystyki swojej floty. Gra dysponuje również rozbudowanymi opcjami sieciowymi. Termin: początek 1999. Producent: Sierra. (frogger)

### Kanaan



Planeta Camrose jest w niebezpieczeństwie – agenci obcej rasy usiłują zdestabilizować sytuację polityczno-ekonomiczną i doprowadzić do inwazji na wielką skalę. Jedynym środkiem obrony są akcje tajnych organizacji, które walczą z intruzami, stosując podstępy i sabotaż.

W grze wcielasz się w agenta Gabriela Caina. Przed Tobą wiele misji taktyczno–zręcznościowych, podczas których będziesz musiał eliminować Obcych w walkach wręcz, wysadzać w powietrze miejsca ich spotkań, czyli na wszystkie możliwe sposoby przeszkadzać im w wykonaniu planu. Twoim celem jest oczywiście uwolnienie Camrose od zagrożenia, co wiąże się z całkowitą eliminacją Obcych. W grze poruszasz się ponad 15 różnymi pojazdami (w zależności od misji), od prostego geara aż po obładowane bronią wozy bojowe.



To jakby połączenie Quake'a, Heavy Geara i MechWarriora. Oferuje szybką akcję i piękną grafikę, ale również wiele elementów taktyczno–strategicznych, do których zaliczyć można dokładne briefingi przed każdą misją, akcje zespołowe i planowanie działań na mapie taktycznej. Kanaan umożliwia również grę przez sieć, szczególnie polecany jest tryb deathmatch. Termin: początek 1999. Producent: Ubi Soft. (frogger)

### Speed Busters

Na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać, że to kolejna zwykła samochodówka. Tak jednak nie jest (wystarczy popatrzyć na występujące w grze unikatowe pojazdy w stylu lat 60.). Głównie dlatego, że w SB sam wybierasz, czym jeździsz. Swój pojazd możesz dowolnie zmieniać, przebudowywać i usprawniać. A wszystko po to, aby pobić przeciwników w kilku rajdach. Jeżeli będziesz dobrze jeździł, zarobisz dużo pieniędzy i będziesz mógł dokupić do swojego wehikułu najnowsze bajery techniczne. Speed Busters oferuje poza tym kilka niestandardowych etapów, np. jazda po dachu pędzącego pociągu.




Na wysokim poziomie jest również oprawa dźwiękowa, specjalnie dopasowana do tak dynamicznej gry. Warto też zwrócić uwagę na wspaniałą grafikę. Gra, choć wygląda na zręcznościówkę, nie jest łatwa, a wykorzystuje engine samego F1 Racing Simulation. Speed Busters ma rozbudowane opcje sieciowe umożliwiające organizowanie wieloosobowych wyścigów i turniejów. To bardzo dobra propozycja dla wszystkich maniaków motoryzacji. Termin: początek 1999. Producent: Ubi Soft. (frogger)




## RPG długo oczekiwane

### Return to Krondor



Jedna z najbardziej oczekiwanych gier RPG ostatniej dekady. Do tej pory wiele osób uznaje grę Betrayal at Krondor za najlepszą produkcję role–playing wszech czasów. Return to Krondor przedstawia dalszy ciąg losów Midkemii i jej mieszkańców. Tym razem będziesz dowodzić pięcioma bohaterami. Z królewskiego pałacu wyruszysz przez sieć kanałów i ścieków do podziemnych korytarzy biegnących pod miastem. Tam będziesz musiał odszukać świątynię złego bóstwa i, najprawdopodobniej, stawić mu czoło.

Return to Krondor oferuje graczowi wiele godzin wspaniałej zabawy. Ponad 150 postaci żyjących własnym życiem, ogromny świat zapełniony oryginalnymi miejscami i ciekawymi sub–questami, ponad 60 czarów, które możesz wykorzystać w swoich przygodach. Słowem – prawdziwa, rozbudowana gra RPG. Podobnie jak w pierwszej części, fabuła podzielona jest na rozdziały (w RtK jest ich 10), zgodnie z założeniami Raymonda E. Feista, twórcy scenariusza. Jeżeli wszystkie zapowiedzi zostaną spełnione, Return to Krondor ma szansę przebić nawet Might & Magic VI. Termin: początek 1999. Producent: Sierra. (frogger)

### Infinite Worlds



Druga część popularnej kilka lat temu gry RPG, Mordor, ma inną nazwę i w niczym nie przypomina poprzedniczki. Przede wszystkim ma bardzo ładną grafikę (w części pierwszej była bardzo słaba). Ważnym krokiem naprzód ma być możliwość modyfikowania poszczególnych elementów przez użytkownika – oprócz edytora lochów i map, implementowanie własnych scenariuszy, a nawet „podkładanie" własnych grafik. Całość nieuchronnie przywodzi na myśl wydaną sporo lat temu grę (a może raczej edytor do tworzenia scenariuszy w świecie AD&D Forgotten Realms) – Unlimited Adventures.

Będzie to niewątpliwie gratka dla tych, którzy marzą o stworzeniu własnej, komputerowej przygody RPG. Ponadto gra ma rozbudowane opcje sieciowe, porównywalne z tymi z Ultimy Online (między innymi możliwość utworzenia serwera). I na koniec kilka słów o fabule: drużyna musi zejść do lochów, by złapać sprawców niedawnej masakry na ulicach pewnego miasta oraz odnaleźć zaginione artefakty. Termin: początek 1999. Producent: Interplay. (frogger)

### Baldur's Gate PL

O grze Baldur's Gate pisaliśmy już kilka razy, tym razem jednak jest specjalna okazja – firma CD Projekt ma zamiar wydać w pełni spolszczoną jej wersję. Będzie to największa i najbardziej kosztowna lokalizacja na polskim rynku. Nie ma się czemu dziwić, w końcu Baldur's Gate mieści się na pięciu krążkach, zawiera ponad 1750 stron tekstu oraz ponad 2500 sampli. Imponujące, prawda? W tłumaczeniu będą brać udział między innymi pracownicy wydawnictwa Mag (w tym tłumacz książek fantasy, Andrzej Sawicki) oraz nasz redakcyjny kolega, Jacek Piekara.



Na potrzeby lokalizacji stworzono nawet specjalną listę dyskusyjną, która ma ułatwić kontakt ludziom uczestniczącym w przedsięwzięciu oraz rozwiązać trudności z doborem polskich odpowiedników niektórych słów i nazw. Niewątpliwie będzie to wielki hit na polskim rynku, tym bardziej że Baldur's Gate jest jedną z najbardziej oczekiwanych gier RPG ostatnich czasów. Termin: początek 1999. Producent: Interplay. Dystrybutor: CD Projekt. (frogger)

# Flanker 2.0

O tym, że ma się ukazać druga część Flankera, wiadomo było od dawna. Jednak po podaniu pierwszych informacji firma SSI przycichła, a jedynym sygnałem przypominającym o tworzeniu gry jest przekładanie terminów wydania. Obecnie najbardziej prawdopodobne jest, że program pojawi się w kwietniu tego roku. Wiadomo, że rosyjski oblatywacz Anatolij Kwoczur będzie testować również Flankera 2.0.

Zacznijmy od wymagań sprzętowych. SSI twierdzi, że wystarczy P133 z 32 MB RAM, ale do rozdzielczości 800×600, 32 tysiące kolorów, potrzebny będzie co najmniej PII 300, 128 MB RAM i to z akceleratorem 3D i740 Intela. W dotychczasowych zapowiedziach nie udało mi się znaleźć wiadomości, czy Su-27 2.0 będzie używał któryś Voodoo. Zamiast tego SSI od początku podaje wykorzystanie technologii AGP.







Anatolij Kwoczur, pilot–oblatywacz Su-27, oraz Nick Grey, jeden z twórców gry.



Lećmy z konkretami – rzekł dowódca skrzydła, patrząc na Mavericki. Koncepcja gry ma być ta sama co w poprzednich częściach. Grafika będzie wyśrubowana na bardzo wysoki poziom (odwrotnie proporcjonalnie niż w wersji 1.0). Teren będzie tworzony ze zdjęć satelitarnych, a po screenach widać, że tym razem nie jest to tylko hasło reklamowe. MIP mapping zapewni porządny odbiór wizualny z dowolnej wysokości. Projekty obiektów naziemnych są fantastycznie przygotowane, a maszyny w grze mają przypominać oryginały tak wiernie, jak to tylko możliwe. Pocieniowane, ruchome, błyskające, zionące ogniem z dysz SAM-y – to tylko część tego, co ujrzymy. Nareszcie niebo wyglądać będzie jak prawdziwe – chmury w postaci gęstej mgły, zamiast trójwymiarowych kanciastych obiektów, na dodatek będzie można uciec w nie przed rakietą naprowadzaną na podczerwień! Nareszcie da się przelecieć pod mostem, czego tak brakowało w poprzednich częściach.

Zapowiadane jest zaimplementowanie tzw. dynamicznego pola walki. Oznacza to nie tylko totalny mętlik w radiu, ale także obdarzenie obiektów pewną inteligencją. Będziemy mieć do czynienia z takimi fajerwerkami, jak lotniskowce wroga i startujące z nich samoloty (reakcja na zagrożenie w postaci naszego Suchoja na horyzoncie). Maszyn w powietrzu spotkamy pod dostatkiem. Naprzeciw nam wylecą F-117 (ciekawe, czy dają echo na radarze :-), F-14, F/A-18, F-15, będą też A-10, C-130, nie zdziwię się nawet, jeśli zobaczę B-2. Gracz, biorąc pod uwagę możliwość startu z lotniskowca, będzie mógł pilotować Su-33, ale nikt nie mówi na razie o wersji z wektorowaniem ciągu. Dla tych, którzy narzekali na brak kampanii w poprzednich wersjach miła niespodzianka, czyli dynamiczne kampanie o stopniowanym poziomie trudności. Pozostanie możliwość tworzenia własnych misji.

Dla tych, którym nie odpowiadał wysoki realizm poprzedniej wersji Flankera, autorzy zapowiadają zestaw opcji, dzięki którym każdy sam dopasuje poziom trudności do własnych potrzeb. Zmodyfikowany będzie „nadopiekuńczy" fly–by–wire, działaniem ma przypominać ten w prawdziwym Su-27. Możliwość treningu (w pełni multimedialnego) powinna przekonać najbardziej opornych. Fanatycy jednak nie mają powodów do zmartwienia. Firma nie zamierza iść na łatwiznę. Przy realizmie najwyższego stopnia model lotu ma być jeszcze trudniejszy, samolot będzie jeszcze lepiej naśladował prawdziwy Su. Klapy wysunięte przy zbyt dużej prędkości urwą się, chyłomierz poprzeczny zacznie działać jak trzeba, pedały orczyka staną się nieodzowne (chyba że włączymy autokoordynację).

Ponadto twórcy zastanawiają się, czy nie stworzyć efektu kołysania się pokładu lotniskowca Kuzniecow przy lądowaniu (niezłe sztormy muszą szaleć, żeby rozkołysać takie bydlę). Najprawdopodobniej będziemy mogli tankować w powietrzu. Wydaje się też, że zamiast niewygodnego przemieszczania głowy co 15°, będziemy płynnie rozglądać się wokół. Padlock view NA PEWNO pozostanie ten sam. Dźwięk także ma być mocną stroną Flankera 2.0 – dodano efekty doplerowskie przelatujących samolotów, a w radiu być może usłyszymy rosyjskie komendy.

Jak widać, jest na co czekać. Flanker 2.0 na pewno nie uniknie porównań z Falconem 4.0 i nastąpi batalia o palmę pierwszeństwa wśród symulatorów. Jedno jest pewne – oceniać będą tylko gracze z naprawdę potężnym sprzętem.

Termin wydania: I kwartał 1999. Producent: SSI/Mindscape. Dystrybutor: Optimus.

**Yennefer**

# Quake III Arena

Quake to jeden z największych przełomów w historii. To właśnie on przetarł szlaki grom multiplayer, od niego wszystko się zaczęło. Jednak, o ile w trybie multiplayer Teksańczycy zawsze wyprzedzali konkurencję, o tyle do opcji dla samotnego gracza w ich grach można było mieć różne zastrzeżenia. Tak było w przypadku Quake'a, tak było też z Quake II, który nieszczęśliwie pojawił się tuż przed Unrealem. A Unreal jest przykładem zupełnie nowego sposobu tworzenia gier FPP dla jednego gracza.

Początkowo John Carmack zapowiadał, że Quake III nigdy nie powstanie. Firma id skupiła się na produkcji gry Trinity, która miała być całkowicie przełomowa pod każdym względem. Później w świat poszła informacja, że Q III jednak się pojawi. Następnie, że projekt został zawieszony i kolejny „Wstrząs" jednak nie ujrzy światła dziennego. W końcu jednak stanęło na tym, że Quak'e III Arena powstanie, ale... Ale będzie to pierwsza gra FPP w historii przeznaczona TYLKO do zabawy w wiele osób. Carmack powiedział krótko: „W grze będzie najlepsza grafika, największa grywalność, najlepszy tryb multiplayer i zero intrygi". Wydaje mi się, że to dobry pomysł. Przykłady Sina i Half-Life (recenzje na str. 22–23) świadczą o tym, że tryb jednoosobowy lepiej zostawić innym firmom, tylko wykorzystującym engine przygotowany przez id. Z drugiej strony nie sposób nie zauważyć, że – pomimo setek amatorskich i kilku profesjonalnych konwersji – w trybie multiplayer grało się tylko w podstawowych wersjach Q i Q II.

Quake III ma wnosić bardzo wiele do tematu. Aż trudno się zdecydować, od czego rozpocząć wyliczankę. Będzie to platforma do grania wielu osób. Samotnie gracz tylko poćwiczy na BOT-ach, które mają naśladować styl różnych graczy i wykazywać prawdziwą Sztuczną Inteligencję. W grze zaimplementowany będzie system ladderowy podobny do tego ze StarCrafta, który automatycznie stworzy ranking najlepszych graczy.



Minimalna konfiguracja, na której Q III ma ruszyć, to najprawdopodobniej procesor P166 plus 32 MB RAM i akcelerator graficzny. Jednak, aby w pełni poczuć moc płynącą z ekranu, trzeba będzie grać na komputerze klasy PII, wyposażonym w 64 MB RAM i akcelerator graficzny drugiej generacji (podobno na Voodoo² z 12 MB gra ma działać idealnie). Tak jak w przypadku poprzednich wersji, zdecydowano się na grafikę 3D w standardzie Open GL zamiast DirecX.

Gra ma oferować 12 rodzajów broni. Znajdą się wśród nich m.in.: railgun, rakietnica, miotacz ognia, karabin snajperski i strzelba plazmowa. Na razie nie wiadomo, jakie typy broni znajdą się w wersji ostatecznej, ale RL i RG można uznać za pewniaki.



*Przykładowy rendering testowego modelu stworzonego podczas prac nad Trinity. Postać składa się z 5000 trójkątów (!) i jest dziełem Paula Steeda z id Software.*

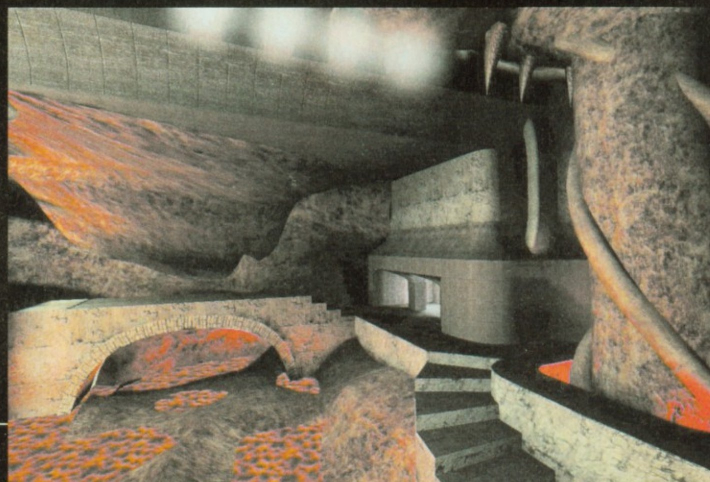
Dostępnych będzie pięć power-upów: regeneracja, pośpiech, latanie, niewidzialność i quad damage. Te dwa ostatnie zwłaszcza zasługują na uwagę ze względu na wyjątkową „oprawę graficzną" ich działania. Gracz niewidzialny będzie wyglądał jak Predator (tylko lepiej). Będzie go trudno zobaczyć z odległości większej niż trzy metry. Z kolei quad damage ma się objawiać wyładowaniami prądu przebiegającymi po ciele bohatera. Przypomina to efekt Raydena z MK i podobno wygląda obłędnie.

Zastosowano też zupełnie nowe podejście do postaci. Ma być przynajmniej 12 rodzajów; zostaną podzielone na trzy klasy – lekką, średnią i ciężką, różniące się szybkością poruszania i opancerzeniem. Typowemu Q II guy ma odpowiadać klasa średnia. Modele zbudowane zostaną z niezależnych części, będą się więc bardziej naturalnie poruszać. Wydzielono trzy sektory podatne na uszkodzenia, trafienie w głowę będzie znacznie poważniejsze niż w korpus czy w nogi. Akurat ta zmiana może nie przypaść do gustu niektórym graczom, bo wprowadzi zbyt dużą przypadkowość w walce. Jednak przykład Sina pokazuje, że taki system może się sprawdzić.

W Q III mają się znaleźć zarówno zupełnie nowe mapki, jak i kilka tradycyjnych, znanych z poprzednich edycji. Dzięki zastosowaniu 24-bitowej palety kolorów nie będą tak jednorodne, mają bardziej przypominać te znane z Unreala. Znajdziemy też różne smaczki, np. „żywe, oddychające ściany" czy też drzwi wyglądające jak otoczona zębami paszcza potwora, z językiem spadającym na ziemię. Poziomy mają być utrzymane w trzech różnych stylach.

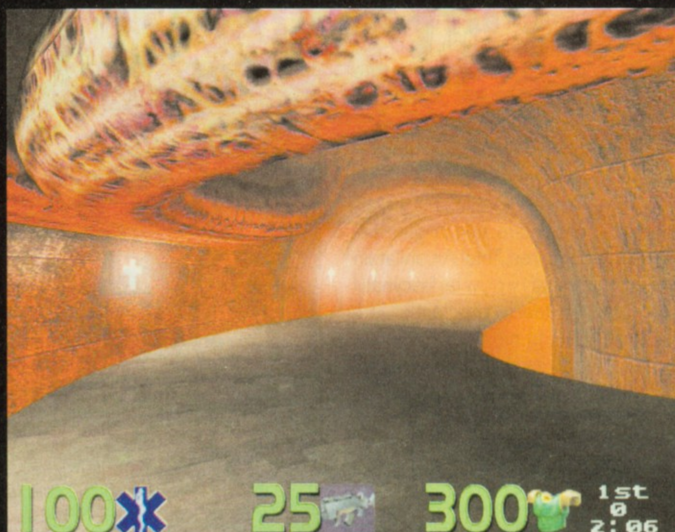
Ciekawostką jest zamieszczenie w Q III kompletu mapek dla... graczy używających klawiatury. Carmackowi chodziło o poszerzenie kręgu odbiorców, bowiem wiele osób nie potrafiło przyzwyczaić się do sterowania myszą i przez to zniechęcało się do Quake'a. Mapki nie będą zawierać miejsc, w których patrzy się do góry lub w dół, a więc będą strasznie płaskie (w najlepszym razie tak pofałdowane jak w Doomie).

Grafika Quake'a III to „autentyczny splendor". Będą dyna-



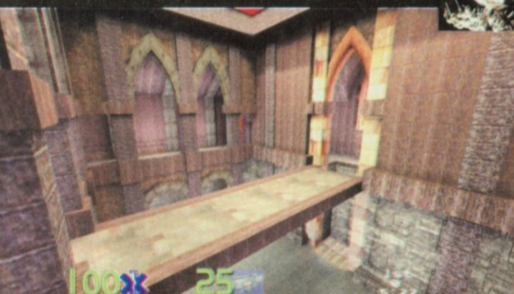


miczne (przemieszczające się) cienie, niestety tylko dla nieruchomych przedmiotów. Dodanie ich do ruchomych obiektów za bardzo zwiększyłoby wymagania sprzętowe. Zaimplementowany zostanie efekt lustra – przygotowano podobno poziom z sufitem zrobionym z luster, w których odbija się wszystko, co jest na podłodze! Wrażenie musi być piorunujące. Nowy engine pozwala też na tworzenie krzywych, w związku z czym poziomy pełne są rur, zakręconych korytarzy i naprawdę okrągłych okien. Pojawi się także mgła i podobno ma wyglądać znacznie lepiej niż ta z Unreala, chociaż nie wiem, czy to możliwe. Dzięki specjalnemu systemowi świateł (specular lightning) padanie światła na powierzchnie odblaskowe będzie wyglądać realistycznie. Włączono też znany efekt soczewki – zawsze robi doskonałe wrażenie.




Oczywiście Quake III, podobnie jak dwie poprzednie części, będzie dawał szerokie pole do demonstrowania własnej kreatywności. Stworzono specjalny edytor o nazwie QERadiant do robienia map. Twórca będzie mógł folgować swojej wyobraźni, jednak obsługa programu nie będzie łatwa. Wynika to ze złożoności samej gry: krzywe powierzchnie, system świateł i tak dalej. Jednak, jeżeli ktoś będzie miał dość odwagi i samozaparcia (oraz oczywiście umiejętności), stworzy mapki, jakich jeszcze świat nie widział.






Sprawa z modelami również nie będzie łatwa. Każdy składa się z około 500 wielokątów i zbudowany jest z niezależnych segmentów. Każdy z nich (głowa, tors i nogi) jest animowany niezależnie. Broń będzie – w zależności od klasy (ciężka lub lekka) – inaczej trzymana przez postać. To koniec takich absurdów, jak np. blaster dzierżony kurczowo w dwóch rękach. Ruchy nóg będą dokładnie odpowiadać zachowaniu postaci, inaczej ma wyglądać bieganie i cofanie, ruchy na boki czy skoki.

Do uzyskania takich efektów wykorzystywana jest animacja szkieletowa, ale być może id Software zdecyduje się na technikę motion capture, aby dodać grze jeszcze trochę realizmu.

Wszystko wskazuje na to, że czeka nas nowa era grania. Quake III Arena to następny krok na drodze do idealnej gry multiplayer. Niewykluczone, że dzięki niemu pogodzą się zwaśnione środowiska zwolenników Q i Q II, zwłaszcza że łączy elementy jednej i drugiej gry. Mam jednak wrażenie, że bliżej mu do ojca niż dziadka. Możliwe jest też podzielenie się światka quake'owego na trzy części, ale mam nadzieję, że do tego nie dojdzie.

Teraz pozostaje nam już tylko czekać.

Termin wydania: I kwartał 1999. Producent: id Software. Dystrybutor: prawdopodobnie LEM.

ZooltaR

# TZAR

Pisaliśmy już o grach czeskich, węgierskich i rosyjskich, ale chyba po raz pierwszy prezentujemy grę pochodzącą z Bułgarii. Jest to strategia czasu rzeczywistego, której akcja toczy się w magiczno–średniowiecznym świecie. Szef projektu, Vesselin „Veso" Handijew, jest miłośnikiem takich gier, jak Age of Empires, Total Annihilation oraz Warcraft i wpływ tej fascynacji wyraźnie widać w programie. Jednak TZAR to nie tylko RTS, bardzo ważne są w nim zarówno elementy RPG (one właśnie mają wyróżniać grę z powodzi podobnych produkcji), jak i elementy gier, nazwijmy to, „cywilizacjopodobnych".



Gracz wciela się w postać syna króla, który niegdyś władał całą krainą przez ponad 50 lat. W pewnym momencie coraz potężniejsze siły zła zaatakowały królestwo, a jego władca poległ w bitwie. Po dwudziestu latach zadaniem młodego spadobiercy tronu jest zjednoczenie trzech cywilizacji (europejskiej, arabskiej i azjatyckiej), gdyż tylko wtedy będzie można stawić czoło złu. Gracz rozpoczyna walkę jako Europejczyk, ale w kampanii dowodzić będzie również siłami arabskimi i azjatyckimi.



TZAR przypomina trochę Knights & Merchants oraz Age of Empires. Podobnie jak w tamtych grach ważną rolę odegrają kwestie gospodarcze. Do wydobycia będzie osiem różnego rodzaju surowców, podzielonych na priorytetowe i mniej istotne. Każda cywilizacja będzie mogła konstruować ponad 20 budowli, w tym: domy, tartaki, gildie, katedry czy koszary. Do zwycięstwa poprowadzi kilka dróg. Jeśli gracz skoncentruje się na rozwoju magii, np. zbuduje Gildię Czarodziei (i odkryje w niej czary: Fire Rain, Call for Spirit czy Invisibility), będzie musiał rozwijać umiejętności magiczne, dopóki nie zbierze wystarczającej liczby surowców na budowę Gildii Wojowników lub Gildii Rzemieślników i Kupców czy Katedry. Gmachy te mają być bardzo drogie i niełatwo będzie je zbudować, toteż wybór może mieć poważne konsekwencje i gracz niezbyt szybko będzie miał okazję do zmiany taktyki.



Jednostki wyekwipowane w zależności od upodobań gracza będą mogły podnosić dowolne przedmioty pozostawione na ziemi, na przykład mikstury leczące. Bohaterowie będą natomiast zdolni do stosowania magii, a jedynym potrzebnym im przedmiotem jest wtedy księga czarów. Co ważne, mimo wielu opcji kontrolowanie jednostek powinno być bardzo proste. Aby wydać rozkazy, wystarczy raz lub dwa razy kliknąć myszką.

Jednostki będą dysponować przedmiotami oraz zdobywać doświadczenie bojowe. Najlepsze oddziały i bohaterów gracz może nawet nazwać, co – zdaniem Handijewa – powinno go związać emocjonalnie z jego armią. Dużą rolę odegra handel oraz dyplomacja. Gracz będzie miał okazję sprawdzić swe siły w 25 misjach, przerywniki między nimi tworzą fabułę TZAR-a. Kampania ma się składać z misji, ale przejście od jednej do drugiej będzie dynamiczne, a to, co przydarzy się w kolejnym miejscu, zależy od tego, jak dotychczas prowadziło się walkę. Istnieją też różne sposoby zakończenia kampanii, w zależności od wybranej taktyki postępowania.



Elementy RPG zobaczymy wyraźnie nie tylko podczas gry, ale również przy przygotowywaniu własnego scenariusza. Planując mapy, możemy decydować, czy chcemy mieć czysty RTS, czy czysty RPG. Edytor będzie dawał wiele możliwości, pozwoli na dołączenie własnego dźwięku, obrazów oraz muzyki. Mapy, zarówno te przygotowane przez autorów, jak i opracowane samodzielnie, będą ogromne. Wystarczy tylko podać, iż mapa 512×512 ekranów nie będzie niczym niezwykłym, a rozprawimy się na niej z pięcioma zamkami wroga.

TZAR zaoferuje również grę wieloosobową dla maksimum ośmiu osób przez TCP/IP lub LAN.

Termin wydania: I kwartał 1999.
Producent: Haemimont. Dystrybutor: jeszcze nie znany.

Jacek Piekara

Pod koniec października 1998 r., po raz drugi w ciągu pół roku, zmienił się redaktor naczelny Secret Service. Jako redakcja pisma zajmującego się rynkiem, którego Secret Service stanowi ważną część, pragniemy zaprezentować nadesłany do nas list od byłej redaktor naczelnej SS. (sh, alx)

# List otwarty

*Szanowna Redakcjo!*

*Na początku chciałabym bardzo podziękować za wydrukowanie mojego listu. Dzięki temu mam możliwość wypowiedzenia się na temat artykułu zatytułowanego „Koniec kobiecego pisma", zamieszczonego w listopadowym numerze SECRET SERVICE. Taka możliwość jest dla mnie tym bardziej cenna, że jest to jedyny sposób, w jaki mogę podzielić się z Czytelnikami uwagami na temat artykułu dotyczącego mojej osoby, który zawiera krzywdzącą mnie nieprawdę.*

*Ci, którzy czytali ów artykuł, nie mogli nie zauważyć fragmentu „Krupik pewnego jesiennego dnia wyszła z redakcji i zniknęła bez wieści". Szanowni Państwo! Żyjemy w czasach, w których podpisuje się umowy o pracę i NIKT nie może po prostu zniknąć w tajemniczy sposób, nie mówiąc ani słowa. Moje odejście zostało poprzedzone wypowiedzeniem przeze mnie umowy, a także podaniem powodów odejścia. A jakie to były powody? Bynajmniej nie te, które podał w swoim artykule szczerze zaniepokojony moim „zniknięciem" Emil Leszczyński. Odeszłam dlatego, że nie widziałam już dla siebie miejsca w obecnym SECRET SERVICE. Moim zdaniem nie jest to już jak dawniej pismo tworzone przez grupę dobrych przyjaciół, których nadrzędnym celem jest robienie pisma dla Czytelnika. Oczywiście jest to tylko moja prywatna opinia i dlatego, nie znajdując zrozumienia, zdecydowałam się odejść.*

*Tak wygląda prawda. Niestety, nie jest ona tak sensacyjna, jak przedstawił ją Emil. W artykule mojego kolegi poruszyło mnie posądzenie, że powodem mojego odejścia były listy przysyłane przez Czytelników, którzy żądali zwolnienia kobiety ze stanowiska redaktora naczelnego. To prawda, że do chwili mojego odejścia dostawałam zarówno listy negatywne, jak i pozytywne. Oczywiście przyjmowałam to jako zupełnie normalne, bo w demokratycznym kraju każdy może mieć swoje zdanie i może dzielić się swoimi opiniami z innymi. Niestety listów tych nie było dużo. Żałuję więc, że nie zostałam w redakcji do momentu, kiedy moja osoba z miesiąca na miesiąc wzbudziła takie emocje, że Czytelnicy przesłali na mój temat tysiące listów.*

*Najbardziej zaniepokoiło mniej jednak co innego. Tytuł artykułu „Koniec kobiecego pisma" mówi sam za siebie. Otóż czytając ten artykuł, odniosłam wrażenie, że w 1998 roku, w XX wieku, w ogólnopolskim piśmie, w którym artykuły publikują światli i dorośli ludzie, dalej pokutują poglądy z początku naszego wieku. Już dawno niezbyt modne stało się wykorzystywanie przeciwko komuś jego płci, wyznania czy orientacji seksualnej. I świadczyła o tym właśnie ogromna większość listów, które dostawałam w czasie, kiedy byłam redaktorem naczelnym. Oczywiście, komuś może się nie podobać mój sposób pisania artykułów czy redagowania pisma, ale wtedy występuje przeciwko mnie, bo ma uzasadnione powody, a nie dlatego, że jestem KOBIETĄ.*

*Chciałabym na koniec podziękować tym Czytelnikom, którzy we mnie zawsze wierzyli, a także grupie osób, których już nie ma w SECRET SERVICE. Serdeczne podziękowania dla Cwalineczki, Merlina, Chaffmakera, LMK, RIF'a, Youziego, Delanova i Martineza, a także dla Gulasha i Banana. Bez Was słowo „przyjaźń" nie miałoby sensu.*

Aleksandra Cwalina
krupik@gromit.pmc.com.pl

Poproszony przez nas o komentarz redaktor naczelny SS, Emil Leszczyński odpowiedział:

*Po wszelkie informacje dotyczące SECRET SERVICE zapraszam do miesięcznika SECRET SERVICE, natomiast wszelkie pytania i uwagi dotyczące tego pisma proszę nadsyłać pod adresem redakcji:*

SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
Skr. poczt. 21
e-mail: redakcja@ssonline.com.pl

---

# Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych II

Już po raz drugi w Poznaniu (w klubie Jama) odbyły się Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych. Organizatorzy twierdzili, że tym razem zgłosili się zawodnicy z całego kraju, w związku z czym impreza będzie mieć ogólnopolski charakter. Wydaje mi się jednak, że aby zasłużyć na takie miano nie wystarczy mieć tylko zawodników.

Odbyły się cztery duże turnieje i kilka konkursów zorganizowanych chyba na poczekaniu. Największy był oczywiście turniej **Tekkena 3** – startowało w nim aż 256 zawodników. I trzeba przyznać, że w pełni zasługiwał na miano Turnieju i to w dodatku ogólnopolskiego. Zawodnicy przyjechali z Warszawy, Wrocławia i Katowic (m.in. Jacek Rzymełka i Wojtek Ślusarczyk). Zebrała się autentyczna czołówka krajowa. Brakowało tylko Tomka Miłaszewicza i Krzysia Zdanowicza. Jednego tylko nie rozumiem. Przez cały czas do jednej konsoli podłączony był telebim, jednak uaktywniono go dopiero na finały. Dlaczego nie od razu – nie wiem. Tak czy inaczej, był to turniej z prawdziwym rozmachem.

Drugi turniej konsolowy to **Gran Turismo**. Było to tyle ciekawy, że zupełnie niewidowiskowy – oglądanie grupy ludzi jeżdżących na czas nie należy do przyjemności, chyba że się GT lubi (mnie akurat się podobało).

Natomiast turnieje pecetowe były niewypałem przez duże N. Jeżeli ktoś nazywa swoją imprezę ogólnopolską, powinien zadbać, aby organizatorzy turniejów mieli jakieś pojęcie o grach, w których rywalizują uczestnicy.

Turniej **StarCrafta** to autentyczny „śmiech na sali" – nie wiem, kto wpadł na chory pomysł rozgrywania meczów w cztery osoby. Pierwszy, który zaatakował – przegrywał, chyba że umówił się z jednym ze współgraczy (przechodziły 2 osoby). Dodatkowo każdy miał UWAGA!!! – 3000 kryształów (dwa surowce) – o wyjściu poza podstawowe jednostki można było tylko pomarzyć. Kiedy jeden z uczestników zapytał, dlaczego jest tak mało surowców, usłyszał w odpowiedzi: „A co? Zużyłeś już wszystkie?". No comments.

ProsperInverno (drugi na Gambleriadzie) powiedział, że po raz pierwszy granie w SC nie sprawiało mu przyjemności. Dopiero potem, pod wpływem protestów graczy zmieniono zasady.

Co do turnieju **Quake'a II** – o jego ogólnopolskości świadczy tylko fakt, że brało w nim udział 5 znanych graczy – wszyscy z Poznania (Wilczek, Miodek, Kowal, Czerwiak, Corfix). Z ciekawostek: nie można było zgrywać własnych configów, a grano na P200, w związku z czym framerate wynosił około 15–20 klatek (sprawdzone). Dobór map był, można powiedzieć, kontrowersyjny – eliminacje dla 8 osób na DM1 bez weapons stay to kompletna pomyłka, podobnie jak druga runda na DM4 oraz 4-osobowy finał na Fusion (mapka na 12 osób). Poza tym nie używano żadnego moda (pewnie dlatego, że organizatorzy nie wiedzieli, co to takiego). Wygrał Czerwiak.

Natomiast skandalem był fakt, że ludzie musieli przy wejściu płacić 10 zł, a potem dowiadywali się, że na liście turniejowej nie ma już dla nich miejsca. Sam widziałem taką sytuację – tak się kończy robienie Turniejów Free For All.

W moim odczuciu, pomijając turniej Tekkena, nie ma sensu nazywać takiej imprezy Mistrzostwami Polski. Były to po prostu konkursy (przygotowane przez niekompetentne osoby). Na przyszłość radzę zatrudniać profesjonalistów.

ZooltaR



*W Lublinie 13–15 listopada br. odbywały się targi gier komputerowych – **Resetmania**. Na kilkunastu stoiskach można było kupić gry po promocyjnych cenach. Nie zabrakło też premier. Nowe produkty pokazały firmy: L.E.M. – MIA i Tenchu (PSX), IPS CG – Fighter Pilot. W Gralni, w której stanęło 30 komputerów Vobisu, można było obejrzeć w akcji m.in. Tomb Raidera III, kolejną wersję beta Mortyra, Sina i Fallouta 2.*

## Hipermedialny Świat Optimusa

Nie każdy fetuje otwarcie nowego sklepu w taki sposób. 15 listopada 1998 r. w Koninie firma **Host** we współpracy z **Optimusem** zorganizowała całodniową imprezę – Hipermedialny Świat Optimusa. Od 10 do 18 tłumy koninian wypełniały dwie spore sale Górniczego Domu Kultury „Oskard", zapoznając się z ofertą oprogramowania Optimusa oraz sprzętem multimedialnym. Takie pokazy zdarzają się w Koninie rzadko. Zwłaszcza z bezpłatnym wstępem.



Impreza składała się z dwóch niezależnych części: pokazów połączonych z kiermaszem oraz turniejów. Na kilku komputerach można było samodzielnie penetrować encyklopedię Rock w Polsce oraz Jak to działa?, zajrzeć do wnętrza człowieka, przyjrzeć się dinozaurom. Sporym powodzeniem cieszyła się prosta gra zręcznościowa, **Donald in Cold Show Rock**. Dwa wydzielone komputery podłączono do Internetu. Największym powodzeniem cieszyły się strony Playboya i raport Starra, ale z zainteresowaniem internautów spotkał się także serwer o grzybach. Kilka osób zasiadło do IRC. Firma Witex pokazywała w akcji fragmenty filmów stereograficznych, które oglądało się przez specjalne okulary.

Znudzeni pokazami mogli sobie zrobić przerwę (i to dłuższą), oglądając jeden z 4 filmów DVD z dźwiękiem surround. W komputerowym kinie wyświetlono „Specjalistę", „Anakondę", „Kosmiczny mecz" i „Marsjanie atakują". Wśród dorosłych gości imprezy rozlosowano film „Niebezpieczne związki" ufundowany przez wypożyczalnię Wideo Świat. Oczywiście na DVD. Nagród zresztą było więcej. Co godzinę losowano książki wydawnictwa Helion, roczne prenumeraty Gamblera, a w ostatecznym losowaniu także okulary 3D i drukarkę BJC 250.

Gdy część gości oglądała bądź kupowała programy (w ofercie znalazły się wszystkie gry Optimusa), w sąsiedniej sali toczyły się zmagania w 3 gambleriadowych konkurencjach: Quake II, World Cup '98 i Mortal Kombat 4. Zwycięzcy otrzymali tytuły Mistrza Konina oraz atrakcyjne nagrody wręczone przez prezydenta miasta. Wszyscy, którzy wcześniej odpadli z turniejów lub nie zdążyli się zapisać, mogli spróbować swych sił, grając w P.O.D. na komputerze wyposażonym w kierownicę.

Sukces wydarzenia przerósł oczekiwania organizatorów. – Początkowo wynajęliśmy niewielką salę w Domu Hutnika – mówi **Marek Łuczyński**, dyrektor firmy Host. – Dobrze, że zdecydowaliśmy się na początku listopada przenieść imprezę do „Oskarda". I te sale okazały się jednak w kulminacyjnym momencie za małe, co objawiło się pewnym niedowładem organizacyjnym. Nie przeszkadzało to w większości zadowolonym gościom. – To pierwsza taka impreza, zbieramy dopiero doświadczenia – stwierdza Maciej Wisialski odpowiedzialny za organizację turniejów. – Jej sukces skłoni nas z pewnością do powtórki za rok. Zapraszamy.

Niespecjalny wysłannik
**Sir Haszak**

---

## Wieści

Z kraju

30 stycznia, w sobotę, w Łódzkim Domu Kultury przy ul. Traugutta 18, odbędzie się **Cyberiada '99**, impreza dla miłośników gier komputerowych. Gracze rywalizować będą w następujących konkurencjach: wyścig samochodowy, sport walki, strzelanina FPP, strategia czasu rzeczywistego, symulator lotu. Eliminacje do poszczególnych turniejów rozpoczną się o godzinie 10 w Sali Kolumnowej.

Kto nie będzie miał ochoty na pojedynki multiplayer, skorzysta z gier oferowanych na kiermaszu, wysłucha prelekcji Macieja Parowskiego (red. nacz. Fantastyki) o Cyberpunku, obejrzy ekspozycję komputerowych grafik lub zapozna się z kolekcją cheatów i rozwiązań gier. Odbędą się także pokazy muzyki i animacji komputerowych. Więcej informacji – pod numerem telefonu: (42) 633 98 00 w. 244 lub 247, fax: (42) 633 70 96.

* * *

25 października 1998 r. w Gdańsku odbyło się spotkanie czołowych polskich producentów oprogramowania edukacyjnego, użytkowego i rozrywkowego. Zorganizowano je w celu konsolidacji działań w walce z jawnym i bezkarnym piractwem komputerowym w Polsce. Wzięły w nim udział firmy: **Aidem Media**, **Cartall**, **Impresja**, **Insert**, **Lex**, **Optimus**, **Perfekt**, **PWN**, **Vulcan Media**, **WSiP** i **Young Digital Poland**. Inne, np. **Albion**, **Fogra** i **IPS**, wstępnie zadeklarowały zainteresowanie i poparcie dla wspólnych przedsięwzięć.

Podczas spotkania opracowano zarys jednorodnej polityki antypirackiej i uzgodniono metody walki. Uczestnicy chcą, aby każda forma piractwa komputerowego była społecznie krytykowana i potępiana, a dystrybucja i używanie nielegalnego oprogramowania utożsamiane z kradzieżą.

* * *

Miłośnicy Star Wars będą mogli w styczniu uzupełnić swe kolekcje o tytuły z serii **Lucas Arts Classics**. Znajdą się w niej: Jedi Knight + Mysteries of the Sith, X-Wing vs. TIE Fighter + Balance of Power oraz Shadows of the Empire. W skład serii wejdą też Outlaws oraz Curse of Monkey Island.

* * *

**LEM** zapowiada wprowadzenie od stycznia nowej linii tanich gier. Pierwszymi tytułami UBI Soft Clasique będą: Rayman Designer, F1 Racing Simulation, Red Line Racer i Sub Culture. Gry z tej serii kosztować będą 49 zł.

* * *

**MarkSoft** wyda w styczniu grę North vs. South, czyli nowe spojrzenie na wojnę secesyjną.

* * *

**Optimus S.A.** podpisał umowę licencyjną z Sierra On-Line. Jeszcze w tym roku ukażą się Caesar III, Red Baron 3D oraz Grand Prix Legends.

* * *

Pirackie wersje **Settlers III** zrobią swym właścicielom niezłego psikusa. Gra co prawda instaluje się, ale potem... Hutnik zamiast żelaza wytapia świnie! Czyżby po raz pierwszy piraci stali się bezbronni?

* * *

24 listopada 1998 r. w Warszawie firma **IPS CG** wraz z redakcją PC Games CD zorganizowała uroczystą premierę gry **Populous: The Beginning**. Można było pograć w ostateczną, polską wersję trzeciej części Populousa. Gości czekało też spotkanie z Dorotą Litwiniak, odtwórczynią roli szamanki (główna postać gry) i liczne konkursy, w których można się było wykazać, np. umiejętnością strzelania z łuku.

* * *

12 listopada 1998 r. odbyła się w Warszawie premiera **Wielkiego Multimedialnego Atlasu Świata**. Produkt Polskiego Przedsiębiorstwa Wydawnictw Kartograficznych jest pierwszą tego typu publikacją w kraju. Sugerowana cena atlasu – 195 zł.

* * *

2 grudnia 1998 r. miała swą premierę trzecia edycja **Multimedialnej Encyklopedii PWN**. Do wersji encyklopedii na 2 płytach CD dodawana jest wersja na DVD. Cena programu: 240 zł.

Z zagranicy

**Aztech New Media** wydał Conquests the Ages, autoryzowany przez Microsoft dodatek do Age of Empires (pierwszym był, wydany przez Ensamble Studio, The Rise of Rome).

* * *

**Cendent Software**, właściciel m.in. Sierra On-Line i Blizzarda, został 23 listopada 1998 r. wykupiony przez francuskiego giganta medialnego, grupę Havas. Najprawdopodobniej pociągnie to zmianę nazwy firmy na Havas Interactive.

* * *

Firma **Electronic Arts** podpisała w drugiej połowie listopada, umowę z multimedialnym oddziałem MGM na developing i dystrybucję gier. Skutkiem tej umowy ma być ukazanie się takich produktów, jak Tomorrow Never Dies (PSX), Rollerball, Too Human.

Electronic Arts nabyła wyłączne prawa wykorzystania w swych produktach nazw trzech największych wydarzeń piłkarskich: Mistrzostw Świata w latach 2002 i 2006 oraz Mistrzostw Europy w 2000 r. Zyskała także prawa do wykorzystania nazwy FIFA.

* * *

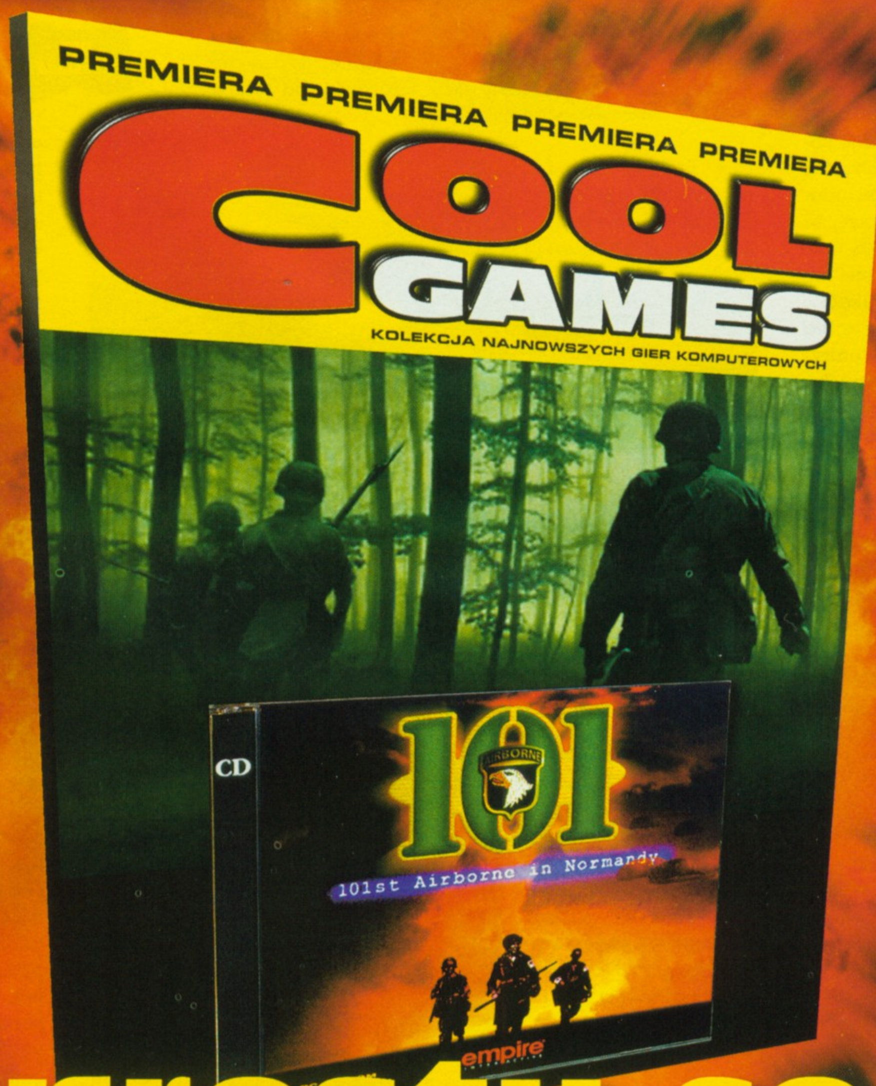
**Eidos** zamierza zalać rynek figurkami Lary Croft w obcisłym kostiumie. Ponad 20-centymetrowe figurki trafią do amerykańskich sklepów na początku roku 1999 i kosztować będą 20 USD (www.eidos.co.uk/larac/).

## Nowy magazyn komputerowy?

Tylko 30 zł

## Co miesiąc premiera zachodniej gry w pełnej wersji.

Instrukcja w języku polskim, plastikowe pudełko, solucja i kompletny opis.




# Po prostu cool!

Pierwszy numer już w kioskach. Limitowany nakład.

# OTWIERAMY CI OCZY. NIE DAJ SIĘ ZASKOCZYĆ!

# MS Combat Flight Simulator




Flight Simulator zawsze miał stałe miejsce na moim twardzielu. Marzenie o zamontowaniu do niego karabinów maszynowych narodziło się podczas zabawy na dwóch komputerach, kiedy ganialiśmy się Camelami między wieżowcami w Chicago. Gdy usłyszałem, że na podstawie FS '98 ma powstać symulator wojskowy, ucieszyłem się bardzo. I nie zawiodłem się.

Grafika standardowa. Ziemia pofałdowana, pokryta teksturami. Tylko że tekstury są plastyczne! Rozmywają się dopiero, gdy lecimy bardzo nisko. Widać kolumny drzew rzucających cień na drogę, domki, zabudowania. Czasem aż trudno uwierzyć, że to tylko tekstura. Obiekty naziemne – szczegółowe, ładne, nie ma problemów z identyfikacją. Ale największe wrażenie robią znane elementy architektoniczne niektórych miast. To trzeba zobaczyć. Jedyną rzeczą, do której mógłbym się przyczepić jest brak zgliszcz, ale... i tak nie ma kiedy ich oglądać.

Woda też jest pokryta piękną teksturą i też trzeba lecieć bardzo nisko, aby straciła perfekcyjny wygląd (wysokość 0). Niestety, gdy coś do niej wpadnie, nie widać fontanny tylko wybuchy. Po drogach Francji i Niemiec jeżdżą ciężarówki, po torach – pociągi, po kanałach pływają barki i kanonierki. To wszystko próbuje uciekać lub się bronić. Na morzu spotkasz niemieckie U-Booty oraz statki wszelkiego autoramentu, należące do obu stron. Wygląd – bez zastrzeżeń.





Chmurki są dość dobrze zrobione (choć trochę kanciaste). Nie jest to jednolita warstwa – są oddzielone i występują na różnych wysokościach. Chociaż grubość mają niewielką, można się w nich schować przed prześladowcą. Zauważyłem też, że komputer strzela w nich rzadziej i mniej celnie.

Na koniec największe smakołyki – samoloty. Są piękne, nie można mieć zastrzeżeń ani do kształtów, ani do kamuflażu. Po raz pierwszy tak wiernie oddano toporność Messerschmitta i piękną linię Spitfire'a. Wnętrza wcale nie gorsze, kokpity takie jak w prawdziwych samolotach i jest w nich wszystko, co potrzebne. Na koniec działko. Nareszcie ktoś poszedł po rozum do głowy, obejrzał kilka filmów z kamer samolotów i zauważył, że widać jedynie pociski smugowe, a w taśmie amunicyjnej jest ich zdecydowanie mniej niż pozostałych.

Efekt trafienia samolotu też jest wspaniale przedstawiony. Gdyby serię trafiającą we wraży samolot pokazać w odcieniach szarości, to na pierwszy rzut oka nikt nie odróżni efektu od prawdziwego filmu z kamery sprzężonej z uzbrojeniem. No, ale co w tym specjalnego? Właściwie wszystkie opisane elementy już były (z wyjątkiem TAK zrobionego strzelania z broni pokładowej i TAKIEGO widoku zewnętrznego), więc czym się zachwycać? Ano tym, że obrazki z gry można pomylić ze zdjęciami. Takiego efektu nie daje żaden symulator (obejrzałem nawet screeny z zapowiadanych gier, ale na wszystkich widać, że to tylko program). Znajomy, widząc screeny z CFS, zapytał, z jakich pokazów pochodzą te zdjęcia. Podczas gry jest podobnie. Oczywiście, zalecany jest akcelerator.

Słychać tylko to, co w prawdziwym samolocie. Silnik, strzały, trafienia, wycie syren obiektów ataku i wypowiedzi członków eskadry. Wszystko brzmi dobrze, „sugestywnie i przestrzennie". Kiedy raz uciekałem na postrzelonej maszynie przez kanał do bazy, każdy (nawet odległy) odgłos silnika ścigającej maszyny powodował wzrost ciśnienia tętniczego, a gdy jakaś przeleciała blisko, nawet nie musiałem się rozglądać – wiedziałem, skąd oczekiwać serii. Miły jest szum powietrza w szczelinach kabinki słyszany po wyłączeniu silnika.



## Przewodnik Czytelnika

**Oceny**

0 – 29% – zbrodnia
30 – 39% – zła
40 – 49% – mierna
50 – 59% – przeciętna
60 – 69% – dobra
70 – 79% – bardzo dobra
80 – 89% – znakomita
90 – 99% – GENIALNA, WYBITNA, KICKS ASS
100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

**Znaczki**

Szczególnie wyróżniające się gry uhonorowane są specjalnymi znaczkami. Oto one:




**Gra miesiąca** – produkt wybitny, wyrastający wysoko ponad przeciętność, oceniony zazwyczaj powyżej 90%; tym znaczkiem będzie opatrzony najwyżej jeden tytuł w miesiącu.




**Wyróżnienie** – gra znakomita, godna polecenia nie tylko miłośnikom gatunku, który reprezentuje.



**Eureka**, czyli wyróżnienie za innowacyjność – tytuł wnoszący świeże pomysły, choć niekoniecznie będący absolutnym przebojem.

Mamy nadzieję, że przewodnik ułatwi znalezienie gry spełniającej Wasze oczekiwania i wartej wydania pieniędzy, których przecież nigdy nie ma za dużo.

REDAKCJA

W modelu lotu zawarto wszystko, co się dało. Wreszcie nie muszę narzekać na dziwne zachowanie samolotu, brak kulki i tym podobne. Wydaje mi się, że model lotu dotarł do granic tego, co da się zrobić na PC. Mam na myśli oczywiście najtrudniejsze ustawienia i wyłączoną automatyczną autokoordynację orczyka. Daje się wyczuć różnicę między bardzo zwrotnym Spitfire'em i podobnym do niego, lecz szybszym Mustangiem, a np. topornym Me-109. Ten ostatni jest bardzo szybki, doskonale się wznosi, ale ma duże problemy z ciasnymi zakrętami. Na dodatek uszkodzenia maszyny zakłócają sterowanie. Czasem długa seria nie wystarczy, aby wyłączyć z walki, czasem jeden pocisk niszczy sterowanie lotkami i wtedy pozostaje tylko ucieczka.









Oceniając SI przeciwnika, skupię się na poziomie ACE. Walka jeden na jeden. Komputer dużo lepiej radzi sobie na samolotach zwrotnych, nie umie wykorzystać przewagi wznoszenia. Za to kiedy ma zwrotny samolot, a Ty zasiądziesz za sterami jakiejś niemieckiej maszyny, walka nie będzie łatwa. Nie wejdziesz na ogon, nie pozwoli na to. Możesz liczyć na szczęście w ataku czołowym albo w locie nurkowym. Tylko ostrożnie, bo przy dużej prędkości stery twardnieją i możesz nie wyprowadzić z nurkowania. W walce grupowej nie licz na łatwe zwycięstwo. Komputer strzela celnie i potrafi współpracować. Dlatego przed każdym atakiem sprawdzaj 6. SI potrafi też koncentrować się na konkretnych zadaniach. Na przykład samoloty 109 podczas ataku na B-17 mają za zadanie związać eskortę, a 190 – zniszczyć bombowce. I rzeczywiście Foki skupiają się na bombowcach, choć kiedy dobierzesz się do którejś, komputerowy pilot będzie próbował uciec serią wywrotów i nurkowań, w których jego samolot jest lepszy. Musisz się dobrze postarać, żeby nie uciekł. Z drugiej strony, jeśli nieopatrznie wlecisz jakiejś Foce w celownik, to zacznij się modlić.



Z menu głównego możesz udać się na dowolne lotnisko i potrenować latanie na jednym z ośmiu dostarczonych z grą samolotów. Jak już opanujesz maszynę, dodajesz kilku przeciwników. Tak na rozgrzewkę. Potem czas na mięso. Pojedyncze misje i kampania. Zadania w obu trybach są bardzo interesujące. Przypomniały mi się czasy starego Yeagera, kiedy każda misja przynosiła coś ciekawego, nowego – żadnej rutyny. Będziesz walczyć z myśliwcami, niszczyć bombowce, atakować cele naziemne, a wśród nich pociągi, ciężarówki, samoloty na lotniskach. Mnóstwo dobrej zabawy.

W kampanii – inaczej niż w misjach pojedynczych – wybierasz jedynie stronę, po której chcesz walczyć (RAF, USAF, Luftwaffe) i okres wojny. Misje są bardzo ciekawe i różnią się od pojedynczych.

Na deser został tryb multiplayer. Można grać przez modem, kabelek, IPX i TCP/IP. Do 8 graczy jednocześnie, każdy na każdego lub drużynami. Kilka sesji na serwerze Zone, który obsługuje rozgrywki w Internecie (można też tradycyjnie wymieniać się numerami IP) utwierdziło mnie w przekonaniu, że to obecnie najlepszy symulator. Gra się wyśmienicie.

Weteranów FS w oryginalnej formie ucieszy fakt, że nowa gra będzie korzystała z dodatkowych samolotów i scenerii. A podejrzewam, że już niedługo pojawią się zestawy z dodatkowymi misjami.

W mojej skromnej opinii CFS jest obecnie najlepszym symulatorem z okresu II wojny światowej. Trudny do pobicia realizm i doskonała oprawa. Na pewno warto go kupić. Początkującym graczom polecam do nauki. Duże możliwości konfiguracji – można obniżyć SI, włączyć pokazywanie wroga, pseudoradar, uprościć model lotu... Na dodatek na płytce znajduje się kilka filmów ilustrujących ważniejsze aspekty życia pilota. Ekstremista, taki jak ja, pewnie to wszystko natychmiast wyłączy – tylko Ty, Twoja maszyna i zadanie do wykonania. Liczę, że znajdzie się w Polsce grupa wyznawców CFS. Tradycyjnie czekam na chętnych do wspólnej gry.



**TOPGUN**

PS Gra sprzedawana jest w Polsce wyłącznie w wersji angielskiej.




| |
|---|
| Microsoft 1998 |
| Microsoft sp z o.o. |
| Symulacyjna |
| Grafika: 90% |
| Dźwięk: 90% |
| **Ogółem: 93%** |

**Wymagania sprzętowe:** Pentium 166 (P133 z akceleratorem 3D), 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

# SIN

Miasto Freeport pogrąża się w chaosie. Pojawił się nowy narkotyk – U4, niezwykle silnie uzależniający, powodujący zgon. W dokach Freeport grasują przerażające, zmutowane istoty. Ludzie znikają z ulic, a przestępczość rośnie w zastraszającym tempie.

SinTek – potężna korporacja farmaceutyczna zdobywa coraz większą władzę. Na jej czele stoi charyzmatyczna i diabolicznie piękna Elexis Sinclaire. Ostatnio jej firmę zaskarżono – Vanity, jeden z kosmetyków produkowanych przez SinTek, wywołał falę samobójstw. Wydaje się jednak, że Elexis zupełnie nie przejmuje się problemami, tak jakby trzymała coś w zanadrzu.

W takich realiach żyje John R. Blade, były przestępca, obecnie członek organizacji HardCorps, zajmującej się zwalczaniem przestępczości. Jedynym kumplem Blade'a jest JC, młody haker komputerowy złapany na gorącym uczynku podczas włamywania się do sieci komputerowej HardCorps. Ci dwaj stanowią nierozłączny duet, jednak w pracy dzielą ich przeważnie spore odległości. JC obserwuje poczynania przyjaciela za pomocą aparatury elektronicznej, włamując się do systemów zabezpieczeń i wyłączając alarmy, które przypadkiem uruchamia Blade – spec od mokrej roboty. Gracz na szczęście wciela się w postać Blade'a.

Sin pojawił się jako pierwsza z zapowiadanych na okres przedświąteczny strzelanin 3D i dlatego poszedł pod najgorszy ostrzał. Jednak wychodzi z niego z tarczą.




Zresztą z moich prywatnych ankiet wynika, że podoba się większości graczy aktywnie grających w Q II. Z małym „ale" – w trybie multiplayer nie umywa się do swojego „ojca". Z drugiej strony nie sposób nie przyznać, że ma kilka genialnych pomysłów.

Pierwszy szok wywołuje mapka „spry.bsp". Otóż jest to bardzo powiększony pokój, w którym toczy się walka. Szpulka nici ma rozmiary człowieka. Przypomina to trochę jedną z lepszych polskich komedii, „Kingsajz", i czasem nie sposób powstrzymać się od okrzyku: „Mydłem go! Mydłem!", kiedy strzelamy granatami do przeciwnika chowającego się w szufladzie. Pomysły twórców mapek są doskonałe. Nie ma się co dziwić, jednym z designerów jest słynny Levelord – ten, który robił poziomy do DN3D.

Sin jest podobny do interaktywnego filmu akcji, typowego, wysokonakładowego, z bardzo dobrymi efektami specjalnymi. Coś w stylu filmów Johna Woo w



2036 r. Są tu widowiskowe strzelaniny na schodach, walki z mutantami, pływanie po podmorskich bazach SinTeku itp. Często poziomy zaczynają się od filmików zrobionych w oparciu o engine gry – ci, którzy widzieli jakieś Quake–movies wiedzą, jak to wygląda, ale te są znacznie lepsze. Scenariusz, chociaż przewidywalny, skonstruowany jest dosyć sprawnie i wciąga. Zresztą samo zakończenie warto zobaczyć.






Zwykle mówię, że nie ma dobrego FPS (First Person Shooter) bez dobrych mapek i dobrych broni. Sin ma bardzo przyzwoity arsenał zarówno do gry samotnej, jak i wieloosobowej, chociaż daleko mu do quake'owego. W jednej z misji można dodatkowo zdobyć tłumik, który wycisza magnum i pistolet maszynowy. Strzelba snajperska przydaje się, ale w trybie multiplayer staje się strasznie camperska. Z drugiej strony, używa jej się niemal tak jak w rzeczywistości – trzeba bardzo długo i cierpliwie czekać. Zabawne natomiast są pojedynki snajperskie, zwłaszcza gdy obaj gracze znajdują się daleko od siebie (na przykład na dwóch szafach, między książkami).

W Sina gra się dosyć długo. Są ku temu dwa powody – twórcy namęczyli się i zrobili rzeczywiście długą grę, a po drugie... to sprawa słynnych już „loading time'ów", czyli koszmarnie długich czasów ładowania. Na słabszych komputerach może to trwać nawet do 3 minut, w zależności od etapu. Co najdziwniejsze, podobnie dzieje się w przypadku quickloadów. Jest też i druga wada, napisałem o niej w Klubie 3D (TeTe, str. 45).

## Pół życia

Długo, długo nic i nagle pojawiają się dwie doskonałe gry wykorzystujące ten sam engine. No i oczywiście trzeba zadecydować, która z nich jest lepsza. Porównanie mniej więcej takie jak dobrego filmu akcji (Sin) z dobrym hor-

Mam wrażenie, że produkt Rituala jest nie dopracowany i wprowadzony na rynek za wcześnie – chyba tylko po to, aby zdążyć przed Half-Life. Niepotrzebnie. Gdyby popracowano jeszcze trochę nad optymalizacją kodu i usunięciem denerwujących wad, gra zasługiwałaby na wyższą ocenę.

Tak czy inaczej, w Sina warto zagrać. Nie jest przełomowy, ani ambitny, ale za to solidny. Po ukończeniu go ma się sporą satysfakcję. Grać...

ZOOLTAR




Activision/Ritual 1998
L.E.M.
3D
Grafika: 85%
Dźwięk: 87%
**Ogółem: 85%**

**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95, zalecany akcelerator

# HALF-LIFE




Oto najpoważniejszy konkurent Sina – Half-Life firmy Valve. Pojawił się jako drugi w kolejności i na pierwszy rzut oka wydaje się co najwyżej tak dobry jak przeciwnik. Jednak kiedy usiądziemy przy komputerze i zgasimy światło, wtedy poznajemy jego prawdziwe oblicze.

Głównym bohaterem jest Gordon Freeman – naukowiec pracujący w gigantycznym, tajnym rządowym laboratorium Black Mesa. Czym naprawdę zajmują się pracownicy tego gigantycznego kompleksu, nikt nie wie. W sektorze, w którym pracuje Gordon, przeprowadzane są doświadczenia nad nieznaną substancją. W trakcie eksperymentu Freemana dochodzi do wypadku – otwiera się przejście do innego wymiaru i całe Black Mesa dostaje się w ręce (?) Obcych. Opuszczeni, bez żadnych szans na pomoc z zewnątrz, musimy wydostać się na powierzchnię, gdzie czeka ratunek.



Half-Life nie ma intro. Gra zaczyna się kilkuminutową sekwencją – jedziemy kolejką przemysłową, oglądając kompleks laboratoryjny. Potem trzeba znaleźć specjalny strój ochronny i przeprowadzić feralne doświadczenie. Właściwie dopiero wtedy zaczyna się prawdziwa gra.

Half-Life to najbardziej realistyczny First Person Shooter, jaki istnieje. Skakanie z wysokości ponad 5 metrów kończy się obrażeniami, co zresztą od razu sygnalizowane jest przez HVC, czyli kostium ochronny, który miłym, żeńskim głosem informuje nas: „Wykryto poważne złamanie. Śmierć użytkownika nieuchronna", albo „Wykryto działanie silnego środka żrącego. Morfina zaaplikowana".

Uzbrojenie zostało podzielone na pięć kategorii. W pierwszej jest tylko łom do rozbijania krat i skrzyń, a w drugiej – pistolety (m.in. potężny magnum Python). Kolejna zawiera tzw. small guns (pistolet maszynowy H&K MP5, shotgun Benelli i kuszę, która jest także bronią snajperską). Następna kategoria to broń ciężka: RPG, dwa typy broni energetycznej i bardzo ciekawa broń Obcych – strzela małymi żuczkami, które potrafią same naprowadzać się na cel. Żuczków może być maksymalnie osiem, ale ciągle tworzą się nowe. Ostatnia kategoria to rozmaitego rodzaju środki wybuchowe – granaty, C4 oraz miny laserowe (identyczne jak w DN3D). Arsenał może niezbyt duży, ale doskonale zdaje egzamin.



Sama walka jest prawdziwym wyzwaniem. Autorzy zapowiadali, że różne stworzenia będą się różnie zachowywać i tak jest naprawdę. Ranni przeciwnicy uciekają, aby szukać schronienia, niektórzy pojawiają się tylko w grupach. Inni są bardzo strachliwi i raczej unikają bezpośredniego kontaktu z rządowymi komandosami, wysłanymi w celu oczyszczenia laboratorium. Obdarzeni są inteligencją, która rzeczywiście robi wrażenie. Potrafią się chować, szturmować nasze pozycje, kiedy są w kupie, a gdy nie chcemy wyjść z kryjówki, obrzucają nas granatami, którymi posługują się z zabójczą skutecznością. Wielką uwagę należy zwracać na stan magazynka, bo przeładowywanie broni podczas wymiany ognia zwykle kończy się tragicznie. Grafika Half-Life nie robi wrażenia – przez połowę gry prawie nie zmieniają się tekstury na ścianach. Nie ma się w sumie co dziwić, cała akcja rozgrywa się w różnego rodzaju laboratoriach. Jednak pod koniec gracz może przeżyć szok – jak się łatwo domyślić (zapowiada to zresztą awaria na początku gry), w końcu będzie walczyć w wymiarze Obcych. Ten fragment naprawdę udał się autorom.



Jedyną wadą HL są „koszmarne" wymagania. Potrzebne jest dobre PII, Voodoo² i 64 MB RAM. Dziwi mnie tylko fakt, że na sprzęcie, na którym nie da się dobrze grać w HL, dało się spokojnie skończyć Unreala, znacznie lepiej prezentującego się pod względem technicznym. Ale to przecież znak naszych czasów. W każdym razie Half-Life jest grą doskonałą i jeżeli macie kilka wolnych wieczorów, radzę zagrać.

ZOOLTAR





## GRZECHU

rorem SF (HL). Bardziej podoba mi się klimat HL, ale musiałem długo grać, żeby go naprawdę docenić. Reasumując: obie gry są jednakowo dobre i tylko od Was zależy, która bardziej przypadnie Wam do gustu.




Sierra On-Line/Valve 1998
3D
CD Projekt
Grafika: 85%
Dźwięk: 85%
**Ogółem: 88%**

**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 166, 24 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98, zalecany akcelerator

# Michael Owen's World League Soccer '99

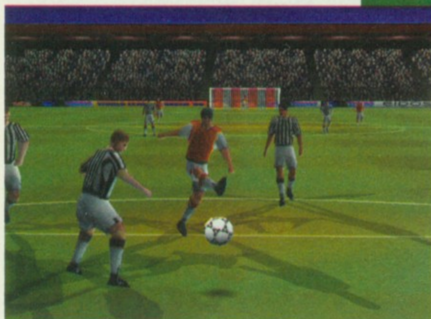
Twórcy World League Soccer zrobili wszystko, aby ponownie zachęcić komputerowych graczy do swej ambitnej produkcji – nastawionej na realizm, dość trudnej i na pierwszy rzut oka nie sprawiającej dobrego wrażenia. Teraz trudno obok niej przejść obojętnie.

Do promocji WLS '99 zaangażowano największą obecnie gwiazd(k)ę angielskiego futbolu. Nazwisko w tytule, intro prezentujące go w akcji oraz osobiste powitanie i życzenia dobrej zabawy nie budzą wątpliwości, z kim mamy do czynienia. Mr Perfect, tak Michael Owen jest nazywany przez angielskich dziennikarzy, nie tylko użyczył grze swojego wi-




zerunku, ale również aktywnie uczestniczył w jej tworzeniu. Jego ekwilibrystyczne zagrania, przewrotki, szczupaki, nożyce, strzały wewnętrzną i zewnętrzną częścią stopy możemy teraz podziwiać w



wydaniu elektronicznych kukiełek. Wyglądają bardzo realistycznie.

Oprócz kilkunastu nowych animacji, przeniesionych na ekran monitora techniką motion capture, oprawa audiowizualna WLS wzbogaciła się o kilka istotnych szczegółów. Menu główne zyskało nową szatę graficzną – tło i kilka krótkich animacji. Mecze rozgrywane są teraz na stadionach o ciekawszej architekturze i w różnych warunkach atmosferycznych (6 typów murawy i 4 rodzaje nieba). Szarzy kibice na trybunach przebrali się w bardziej kolorowe stroje i nauczyli klaskać. Na murawie pojawiły się nowocześniejsze modele bramek, z podwieszoną siatką na bocznych słupach. Nawet piłki wymieniono na firmowe! Teraz piłkarze uganiają się za charakterystyczną „biedronką" z napisem Umbro.

Najważniejsze zmiany wprowadzono w systemie sterowania wirtualnymi piłkarzami. Do dyspozycji mamy 3 rodzaje zagrań defensywnych: 2 wślizgi oraz gra ciałem (nowość w stosunku do WLS '98), czyli wejście w przeciwnika. O ich skuteczności decydujemy sami, wybierając moment ich zastosowania oraz charakterystyki piłkarzy (każdy opisany 12 współczynnikami). Dzięki temu podczas spotkań nie brakuje ani fauli, ani udanych wślizgów ratujących drużyny w kluczowych momentach meczu.

Konstruowanie akcji ofensywnych w środku pola możemy oprzeć na kilku elementach: szybkości, sztuczkach technicznych (nowość), podaniach z klepki oraz podaniach na wolne pole. Mimo tylu możliwości, trudno wypracować sobie dogodną sytuację strzelecką. Drużyna sterowana przez komputer broni się inteligentnie. Zagęszcza środek boiska, trzyma defensorów blisko pola karnego i prawie nigdy nie zostawia swego bramkarza sam na sam z zawodnikiem rywala.

Jednak, gdy już nam się uda przechytrzyć obrońców rywali, często strzelamy bramkę. Za często i to jest największa wada gry. Bramkarze zbyt łatwo wypluwają piłkę przed siebie (zamiast np. skierować ją w bok). Puszczają szmaty, mijając się z piłką w powietrzu w niezrozumiały sposób, a czasem, nie wiadomo dlaczego, rzucają się pod nogi własnych obrońców i wybijają futbolówkę wprost do napastników drużyny przeciwnej. Wprawdzie takie sytuacje obserwujemy również na prawdziwych boiskach piłkarskich, ale nie z taką częstotliwością.

Mimo wspomnianych wyżej udoskonaleń, World League Soccer '99 to „tylko" wersja deluxe swej starszej o pół roku siostry. Bardzo podobny układ graficzny głównego menu, ten sam sposób prowadzenia kamery, równie zasobna baza danych (zaktualizowana, ale nadal większość nazwisk jest poprzekręcanych) oraz niewiele wzbogacone komentarze wyraźnie o tym świadczą. Ten bardzo realistyczny, a co za tym idzie – dość trudny symulator piłki nożnej powinien spotkać się z większym zainteresowaniem sympatyków futbolu. Do sięgnięcia po WLS '99 skłoni ich na początku osoba Micheala Owena. Ale gdy przełkną niemiłą dla oka prezentację jedenastek i poradzą sobie z początkową bezradnością wobec poczynań komputera – docenią jakość gry. Grunt to dobry marketing.

KRISTOFF




| |
|---|
| Eidos/Silicon Dreams 1998 |
| Mirage |
| Sportowa |
| Grafika: 82% |
| Dźwięk: 64% |
| **Ogółem: 80%** |

**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

# FIFA '99

Wydać w ciągu roku trzy tytuły w jednej serii gier to wyzwanie, można by sądzić, nierealne. A jednak firma EA Sports podjęła się tego. Jaki był pomysł na FIFA '99? Stworzyć grę dla zatwardziałych miłośników komputerowej piłki nożnej. „Utwardzenie" FIFA '99 w stosunku do World Cup dokonało się przez poprawienie, rozbudowanie i utrudnienie.




I tak w nowej wersji FIFY usunięto wszystkie najważniejsze błędy poprzedniczki. Rzuty rożne bite przez komputer zaczęły być niebezpieczne, a bramkarze stracili nadnaturalną skuteczność. Proporcja między faulami, kontuzjami i kartkami stała się realistyczna. Te pierwsze należą do pełnoprawnych elementów gry, te drugie zdarzają się znacznie częściej, zaś te ostatnie przyznawane są bardziej rozsądnie. Co więcej, pojawiają się niuanse – faul w pobliżu pola karnego wiąże się z ryzykiem wyrzucenia z boiska, karę można też otrzymać za atak zwykłym wślizgiem od tyłu na nogi przeciwnika.

Poprawiono również inny błąd: przejmowanie piłki w pobliżu linii nie grozi już wybiciem jej na aut. Najwyższy poziom trudności, World Class, nie polega na podrasowaniu współczynników komputerowych zawodników – po prostu grają lepiej, stosują wiele sztuczek technicznych. Inna sprawa, że wreszcie skończyła się era niebezpiecznych rajdów pojedynczego napastnika po wznowieniu akcji na środku boiska.

Nowością jest automatyczny bramkarz, któremu w dowolnej chwili można polecić atak na przeciwnika z piłką. Zrealizowano to dobrze (nie stosujcie w rogach, bo golkiper biegnie do piłki, a ona go lobuje!), ale ta opcja przyniosła mi więcej szkody niż pożytku, bowiem bramkarz zachowuje się dużo lepiej, nie zdarzają mu się skandaliczne wpadki. Tymczasem komputerowi napastnicy skutecznie wykorzystują jego przedwczesne interwencje.





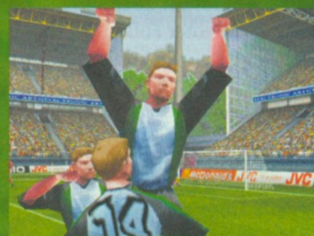
Gra jest nadzwyczaj rozbudowana. Do wyboru mamy aż 220 drużyn z 12 lig świata, teamy narodowe i zespoły grające w tegorocznych edycjach pucharów UEFA i Ligi Mistrzów (z silną polską reprezentacją w postaci Amiki Wronki i ŁKS Łódź). Mecze toczą się na 19 arenach. Rozegrać można ligę, puchary europejskie, osławioną, niedoszłą „Dream League" oraz dowolnie zestawione własne rozgrywki. Te wielkie liczby mają efekt uboczny – komentatorzy nie znają nazwisk wszystkich zawodników.




Nowa FIFA jest dużo trudniejsza i bliższa rzeczywistości. Przebiegnięcie z piłką przez obrońcę jest prawie niemożliwe, trzeba stosować zwody i sztuczki techniczne. Wymusza to grę podaniami, indywidualne akcje nie mają większych szans. Trudniej przebić się pod bramkę przeciwnika. Jednak kiedy to nastąpi, pokonać golkipera jest dużo łatwiej. FIFA '99 to gra „głębsza", pozwala na tworzenie bardziej urozmaiconych, ciekawszych taktyk, uwzględniających grę zespołową.

Kolejny krok w stronę realizmu: strzały z dystansu często mijają bramkę (w WC to się niemal nie zdarzało), przy tej okazji można obejrzeć scenkę przedstawiającą rozzłoszczonego strzelca.

Tak dochodzimy do oprawy gry. Zawodnicy różnią sie od siebie wzrostem (choć nie zwróciłbym na to uwagi, gdybym nie wiedział). Kamera podąża za akcją po nowym, dużo lepszym torze, murawa zaś wygląda znacznie lepiej; jest też efekt piłki zbliżającej się do kamery. Nagrano nowe sceny radości po strzeleniu bramki (piłkarze poruszają ustami!) i nowe ujęcia, w których sędzia pokazuje zawodnikom kartki – wszystko ładniejsze.



FIFA '99 zyskała nowe intro, interfejs, muzykę (w wykonaniu zespołów Fatboy Slim i Gearwhore) i nowy komentarz. Uczciwie powiem, że te elementy mnie nie zachwyciły. Są to odczucia subiektywne, ale przy jednym będę się upierał: nikt mi nie wmówi, że nowe komentarze (zwłaszcza Marka Lawrensona) nie są anemiczne. SĄ!

A jednak nowa FIFA to gra znakomita, wyraźnie górująca nad World Cup, o konkurencji nie wspominając (w WLS '99 jeszcze nie grałem). Jeżeli więc ktoś staje przed wyborem „FIFA '99 czy World Cup" to odpowiedź jest prosta: FIFA '99. Cóż natomiast poradzić posiadaczom WC? Ano, chyba zgodnie ze strategią marketingową EA: jeżeli jesteś maniakiem wirtualnego futbolu, to jest to gra dla Ciebie i musisz ją mieć. Jeśli zaś lubisz od czasu do czasu pograć w jakąś „kopaną", World Cup w zupełności Ci wystarczy.

ALEX




| |
|---|
| Electronic Arts/EA Sports 1998 |
| IPS CG |
| Sportowa |
| Grafika: 91% |
| Dźwięk: 70% |
| **Ogółem: 85%** |

**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

# FALLOUT 2

Fallout 2 to gra RPG, której akcja rozgrywa się w postnuklearnym, podzielonym świecie. Ludzie żyją w mniejszych lub większych skupiskach, próbując odrodzić cywilizację albo po prostu wykorzystać fakt, że są silniejsi od innych. Bohater Fallout 2 jest potomkiem człowieka znanego z pierwszej części gry i ma za zadanie spenetrować wrogi i nieznany świat w poszukiwaniu Garden Eden Creation Kit, który pomoże przetrwać jego wiosce.

Sterowany przez gracza bohater (lub bohaterka) zwiedzi ogromne przestrzenie, wiele miast, wiosek i specjalnych lokacji, takich jak groty, podziemia lub tajne bazy. Wykonując liczne zlecenia oraz zabijając wrogów, zdobędzie punkty doświadczenia, co pozwoli mu rozwijać kilkanaście różnych umiejętności. Przygodę rozpocznie z włócznią i nożem, wkrótce będzie musiał posługiwać się karabinami i pistoletami różnego rodzaju, a także bronią laserową, plazmową, granatami, wyrzutniami rakiet, miotaczami ognia itp.





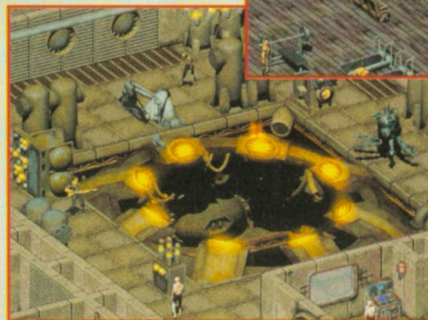
Tak jak w części pierwszej tylko od wyboru gracza zależy, czy będzie osobą dobrą i praworządną, czy też moralność łatwo zamieni na konkretne profity, a zabicie człowieka będzie dla niego jak splunięcie. Oczywiście, za bycie złym płaci się wysoką cenę: część ludzi zamiast rozmawiać z bohaterem, sięgnie bez słowa po broń, co może zaowocować na przykład nieotrzymywaniem pewnych zadań, nie mówiąc już o tym, że można się stać najbardziej upragnioną zdobyczą w okolicy.

Fallout cieszył się ogromną popularnością, głównie w Stanach. Najczęściej wymieniany zarzut dotyczył długości (czy raczej krótkości) rozgrywki. Widać Interplay potraktował graczy poważnie, bo tym razem przygotował rozrywkę na około 200 godzin! Ale mimo rozbudowanego scenariusza, ogromnej liczby postaci, wielu zadań do wykonania, bitew i przedmiotów, Fallout 2 pozostał tylko wersją deluxe starego programu. Pytanie brzmi, czy można to uznać za wadę? Przecież nie zmienia się wygrywającej drużyny!

Jednak niektóre błędy, znane z części pierwszej, pozostały: inteligencja komputerowych wrogów nadal woła o pomstę do nieba, dialogi wypisywane są czcionką, która chyba ma przysporzyć klientów okulistom, miasta i wioski podzielone są na niezbyt duże lokacje, a przy przechodzeniu między nimi program ładuje się dość długo (nawet na PII 350!), co nie tylko jest uciążliwe, ale rozbija nastrój. Źle opracowano system widzenia świata przez postać – czasami możemy bezskutecznie szukać drzwi domu, przedmiotu czy konkretnej postaci, które właśnie zasłania ściana. Zachowano takie samo jak w części pierwszej menu ekwipunku, które jednak – ze względu na znacznie zwiększoną liczbę przedmiotów – nie zdaje już egzaminu. Zauważa się również pewne nielogiczności scenariusza, co zresztą jest zrozumiałe w programie tak rozbudowanym i skomplikowanym.




Fallout 2 jest zdecydowanie grą dla dorosłych. Problemy zdemoralizowanego, zepsutego i pełnego przemocy świata, z którymi zetknie się bohater, powinny być rozwiązywane przez ludzi dojrzałych. To z pewnością nie jest gra dla dwunastolatków!



Wystarczy tylko zwrócić uwagę na język, jakim posługują się postacie spotykane w grze. Przywitanie typu (to dosłowny cytat!): „czego tu do diabła chcesz, ty wstrętna k...? To jest gildia niewolników, a nie jakiś p... burdel!" jest tu chlebem powszednim.

Ta gra jest warta uwagi głównie ze względu na rozbudowany, fascynujący scenariusz, interesujący system walki oraz ciekawie przygotowany mechanizm zdobywania doświadczenia i związanych z tym awansów. Przyznam jednak, że czuję się zawiedziony, że tak niewiele błędów z pierwszej części naprawiono w kontynuacji. Natomiast absolutnym skandalem jest fakt, że zainstalowanie „patcha" do gry uniemożliwia korzystanie z gier zapisanych w wersji bez patcha.






**JACEK PIEKARA**




| |
|---|
| Interplay/Black Isle 1998 |
| CD Projekt |
| RPG |
| Grafika: 71% |
| Dźwięk: 65% |
| **Ogółem: 85%** |

**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 133, 16 MB RAM,
CD-ROM 4×, Windows 95/98

# RAILROAD TYCOON II




Railroad Tycoon II to znakomita współczesna wersja jednej z najlepszych gier menedżerskich. Dostosowanie RRT do dzisiejszych wymagań nie polegało wyłącznie na zrobieniu grafiki w 16 milionach kolorów, zamiast w 16. Rozbudowano niemal każdą dziedzinę gry, z jednym niemiłym wyjątkiem. Zniknęły mianowicie tunele, co dla każdego miłośnika makiet kolejowych będzie na pewno bolesnym ciosem. Żadne powoływanie się na realizm tu nie pomoże – tunel pod całymi Alpami nie jest wcale mniej realistyczny niż pociąg jadący 5 lat od stacji do stacji albo taki, który wjeżdża po niemal pionowej ścianie (sprawdzono – to działa!). Oczywiście autorzy gry wyszli z założenia, że widziane przez nas tory są tylko symbolem, za którym kryją się serpentyny, mosty, tunele i inne uroki górskich szlaków, co odzwierciedlone jest w znacznie wyższym koszcie budowy toru przez góry. Ale wobec pieczołowicie odtworzonych innych szczegółów krajobrazu, takie uproszczenie razi.

Aby skończyć z zarzutami, wspomnę jeszcze o kilku istotnych wadach. Po pierwsze nie ma możliwości wpisania zmiany lokomotywy w rozkład jazdy. Lokomotywa związana jest nierozerwalnie z pociągiem i możemy ją najwyżej złomować, kupując nową. Poważnie utrudnia to prowadzenie składów przez góry. Druga wada jest dla mnie całkowicie niezrozumiała. Nigdzie w grze nie ma porządnych, dużych wizerunków lokomotyw, o ścisłych danych technicznych nie wspominając. Czy to ma być gra dla maniaków kolejnictwa?! No i tak na koniec: na dużej mapie, przy ośmiu aktywnych graczach (w tym 7 komputerowych), po mniej więcej 30 latach rozwoju postawienie bądź usunięcie dowolnego kawałka toru wprowadza moje P200 MMX w 15-sekundową zadumę...

A teraz o zaletach.

Gra wygląda jak fotografia niezwykle starannie wykonanej makiety – jest się czym zachwycać, nawet po przełączeniu grafiki na najmniej szczegółową. Przy maksimum szczegółów natomiast widać jak w przydomowych ogródkach powiewa pranie rozwieszone na sznurach! Liczba szczegółów jest oszałamiająca, nic dziwnego, że gra nie uruchamia się w rozdzielczości poniżej 1024 na 768 – po prostu nic nie byłoby widać. Muzykę w klimatach Dzikiego Zachodu zapisano w postaci ścieżek audio, zaś efekty dźwiękowe bardzo skutecznie wspomagają ją w tworzeniu „kolejowej atmosfery”.




Do dyspozycji mamy znacznie więcej lokomotyw, w tym takie cudeńka jak Big Boy, największa lokomotywa parowa w historii, istny potwór wysokości pięciu metrów, długości czterdziestu, zdolny pociągnąć kilkukilometrowy skład (w grze niestety pociąg ograniczono do sześciu wagonów).




Pojawiło się dużo nowych gałęzi przemysłu, a co za tym idzie – nowych wagonów. Znalezienie dobrych, dochodowych połączeń nie jest wielkim problemem. Dla budowniczych makiet przewidziano tzw. sandbox mode, w którym nie trzeba przejmować się pieniędzmi. W ręce zaawansowanego gracza oddano natomiast wiele narzędzi finansowych, dzięki którym może przez chwilę poczuć się prawdziwym magnatem kolejowym. Komputer całkiem nieźle manipuluje finansami – sterowany przez niego J.P. Morgan pewnego razu jednym posunięciem doprowadził mnie do ruiny, wywołując załamanie kursów akcji. Wykorzystał moment przegrzania rynku, wywołany przeinwestowaniem. W jednej chwili, posiadając udziały wartości 50 milionów dolarów, kontrolowałem 3 z 4 obecnych na rynku towarzystw kolejowych – w następnej byłem już bankrutem z 3,5 milionami długu.

Największa zmiana w stosunku do pierwowzoru polega na wprowadzeniu kampanii i trybu multiplayer. Autorzy wyszli ze słusznego założenia, że po osiągnięciu wiodącej pozycji na rynku gra przestaje być wielkim wyzwaniem. Kampania składa się więc z licznych scenariuszy, rozgrywających się w rozmaitych realiach na całym świecie i stawiających przed graczem rozmaite cele: a to połączenie dwóch miast, a to osiągnięcie określonej wartości, a nawet... dowiezienie prezydenta Roosevelta do kilkunastu miast w czasie kampanii wyborczej.

Podsumowując – świetna, realistyczna, wciągająca gra, którą powinni zainteresować się nie tylko maniacy kolejek, ale wszyscy, którzy lubią budować własne imperium na ekranie.

**WOJCIECH SETLAK**



**RAILROAD TYCOON II**

| |
|---|
| G.O.D./Pop Top 1998 |
| Optimus S.A. |
| Strategiczna |
| Grafika: 80% |
| Dźwięk: 85% |
| **Ogółem 87%** |

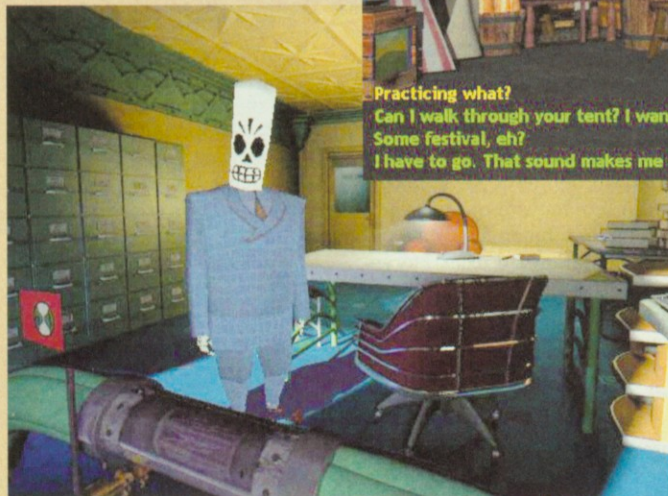
**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98

# Grim Fandango

Czarna, powłóczysta szata, kaptur na głowie i kosa w ręku. To właśnie Manny Calavero, bohater najnowszej przygodówki firmy LucasArts, Grim Fandango. Nie wszyscy jednak wiedzą, że to jedynie jego strój służbowy. Po pracy Manny nosi modny niebieski garnitur i jest zupełnie inną osobą. No, może nie tak do końca inną, gdyż w dalszym ciągu jest martwy. W ogólnie pojętym tego słowa znaczeniu, oczywiście. Gdy przyjrzycie się bliżej, przekonacie się, że Manny tak naprawdę ma w sobie sporo energii, chociaż jest obywatelem zaświatów i pracuje w agencji ułatwiającej duszom zmarłych podróż do miejsc docelowych.



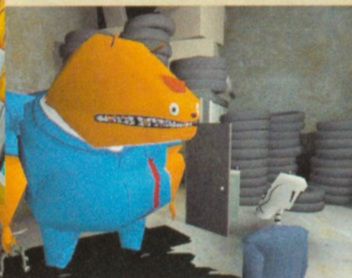
W momencie, gdy go poznajemy, Manny wraca do firmy po obsłużeniu klienta i dowiaduje się, że nastąpiło grupowe zatru-



cie. W związku z tym wszyscy agenci proszeni są o stawienie się na miejscu wypadku. Tak zaczyna się wielka przygoda Manny'ego, w której właśnie Ty będziesz miał okazję nim pokierować.

Po uruchomieniu gry natychmiast zauważa się znakomitą trójwymiarową grafikę. Moment przejścia z nieinteraktywnego intro do gry jest praktycznie niezauważalny, co może zaskoczyć nawet tych, którzy niejedno już widzieli na swych monitorach. Podobnie jak w klasycznych grach TPP, wszystkie postacie są trójwymiarowymi obiektami, a nie – jak dotąd w przygodówkach – płaskimi sprite'ami. Postacią sterujesz podobnie jak w innych grach TPP: prawy i lewy kursor służą do obrotu postaci wokół jej własnej osi, a kursory góra/dół – do chodzenia. Manny może także biegać (shift) oraz wykonywać wiele czynności. Najważniejsze z nich to manipulowanie przedmiotami i zabieranie ich ze sobą. Do systemu sterowania trzeba się przyzwyczaić, jest jednak dość intuicyjny, więc po kilkunastu minutach gry przestaje przeszkadzać.












Bardzo przyjemnie wygląda również oprawa dźwiękowa – przez cały czas towarzyszy nam podkład muzyczny w stylu Desperado. Zresztą cała gra wykonana jest w konwencji meksykańskiej, co objawia się strojami postaci, stylem mówienia oraz wystrojem wnętrz. Na niezłym poziomie są kwestie lektorów. Ci, którzy mają trudności w rozumieniu ze słuchu, mogą wyświetlić podpisy.

Niewątpliwie najmocniejszą stroną tej gry jest jej niekonwencjonalność. Zarówno główny bohater, jak i całe otoczenie są maksymalnie dziwaczni. Niewiele jest w tej chwili równie oryginalnych przygodówek. Po kilku latach wcielania się w przyziemne lub nudne role, miło na kilkanaście godzin stać się współczesnym Charonem.

Grim Fandango to gra dla starszych graczy. Nacisk położono w niej na dowcipne wypowiedzi i humor sytuacyjny. Młodsi mogą jej nie zaakceptować, natomiast starzy wyjadacze z pewnością docenią oryginalność i swoistą świeżość. Nie ukrywam też, że GF wymaga doskonałej znajomości zarówno języka angielskiego, jak i pewnych faktów z ogólnie pojętej kultury anglosaskiej. Tak więc Grim Fandango nie jest pozycją dla wszystkich. Jednak ci, którym się spodoba, mogą liczyć na wiele godzin wspaniałej zabawy.

**FROGGER**

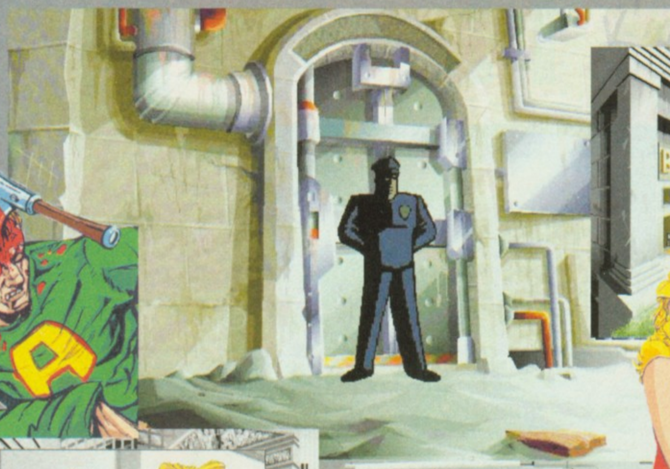



| |
|---|
| Activision/LucasArts 1998 |
| L.E.M. |
| Przygodowa |
| Grafika: 91% |
| Dźwięk: 84% |
| **Ogółem: 87%** |

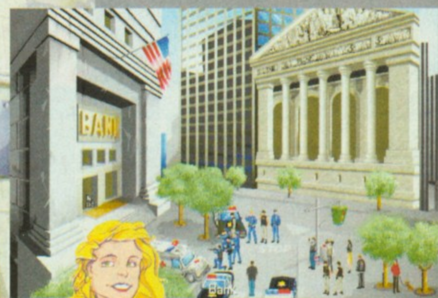
**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

# Hopkins FBI

W roku 1984 nieznana grupa terrorystów zagroziła Stanom Zjednoczonym użyciem broni jądrowej, jeśli ich żądania zostaną odrzucone. Kongres doszedł do wniosku, że to pusta groźba i odmówił. Kilka dni później Kalifornia przestała istnieć. Przez dwa lata agenci FBI przeszukiwali każdy zakątek Ziemi w poszukiwaniu bandytów. Śledztwo zakończyło się wielkim sukcesem – przywódca terrorystów, Bernie Berkson, został ujęty. Odbyła się rozprawa sądowa i Bernie'ego skazano na krzesło elektryczne. Niestety, okazało się, że nie tak łatwo wykończyć przestępcę tego kalibru. Bernie uciekł z krzesła, wykorzystując chwilowe zamieszanie i tyle go widziano. Akcja gry zaczyna się niedługo po ucieczce terrorysty.









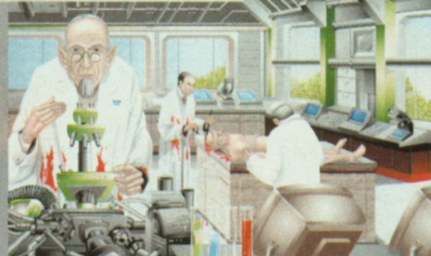



Bohaterem przygodówki jest niejaki Hopkins, agent federalny. Nosi ciemne okulary i sprawia wrażenie twardego faceta. Pierwsza sprawa, którą musi rozpracować, to napad na bank. Wkrótce jednak wszystko zacznie się coraz bardziej gmatwać, okaże się też, że istnieje związek między falą przestępstw nękających miasto a osobą Berksona.






Hopkins FBI to klasyczna gra przygodowa w starym stylu. Bohaterem kierujesz za pomocą wielofunkcyjnego kursora. W zależności od tego, na co najedziesz, udostępniane są czynności odpowiednie w danej sytuacji. Przykładowo, gdy kursor jest nad pustą podłogą, znajduje się w trybie Idź – możesz przemieścić bohatera w to miejsce. Gdy najedziesz kursorem na szafę, pojawi się kilka nowych opcji, np. Otwórz czy Szukaj. W lewym górnym rogu ekranu znajduje się ikona pozwalająca uzyskać dostęp do niesionych przez Ciebie przedmiotów. Obsługa programu jest na przyzwoitym poziomie – dostatecznie wygodna, by nie utrudniać graczowi kontaktu z grą.

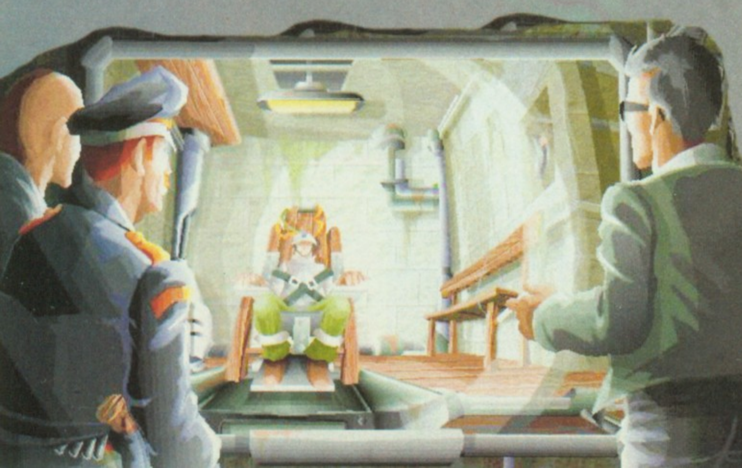


Grafika w komiksowym stylu – zarówno wszystkie postacie, jak i całe otoczenie są ręcznie rysowane. Hopkins FBI pracuje w podwyższonej rozdzielczości i prezentuje się całkiem dobrze. Może nie aż tak wspaniale jak np. Monkey Island 3 czy Discworld II, niemniej w kilku momentach przyjemnie zaskakuje. Głównym atutem gry jest jednak fakt, że to wersja polska! Na dodatek wśród lektorów znajdują się znani aktorzy – Janusz Gajos, Piotr Fronczewski i Radosław Pazura. Podczas gry towarzyszy nam bardzo sympatyczny podkład muzyczny, żywcem z lat 70.

Niestety, gra ma kilka drobnych błędów. Czasami spotkane osoby reagują w sposób nielogiczny. Na przykład: podchodzisz do policjanta, który bierze Cię za cywila (nie masz na sobie munduru) i każe Ci zmiatać. Pokazujesz mu odznakę i wszystko jest w porządku. Kiedy podchodzisz do niego po raz dwudziesty i chcesz pogadać, znowu udaje, że Cię nie zna i musisz się legitymować. I tak za każdym razem. To trochę irytuje.

Ogólnie jednak Hopkins FBI to porządnie wykonana gra. Mogę ją polecić wszystkim amatorom przygodówek, a w szczególności tym, którzy nie znają języka angielskiego. Warto przy okazji wspomieć, że Hopkins FBI kosztuje tylko 69 zł, co czyni produkt jeszcze bardziej atrakcyjnym.

FROGGER



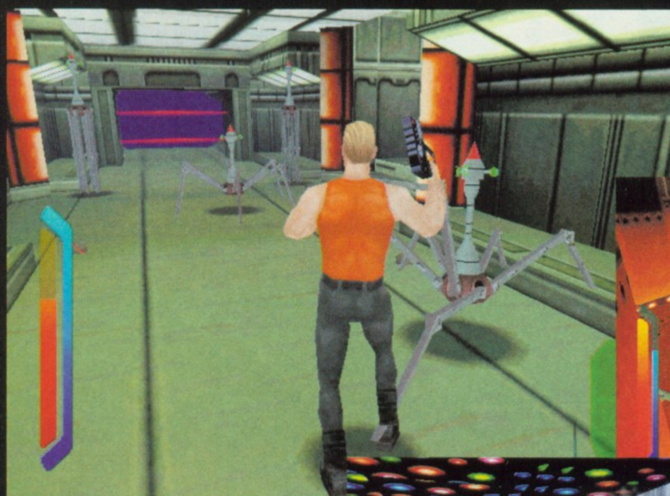
**HOPKINS FBI**

Cryo/Kult 1998
CD Projekt
Przygodowa
Grafika: 71%
Dźwięk: 69%
**Ogółem: 70%**

**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

# Fifth Element

Raz na 5000 lat Ziemi zagraża śmiertelne niebezpieczeństwo – Zło Absolutne, zdolne zniszczyć każdy przejaw życia. Zło, którego nie da się pokonać żadną, nawet najpotężniejszą bronią wymyśloną przez człowieka. Istnieje tylko jeden sposób – Piąty Element – Istota Doskonała, żywioł natury wcielony w ludzkie ciało. Jednak, aby Piąty Element mógł zadziałać, trzeba znaleźć cztery ka-



mienie będące odpowiednikami żywiołów: ziemi, ognia, powietrza i wody. Kiedy się zjednoczą – zło zostanie pokonane.

W drugim wieku drugiego tysiąclecia Ziemi zagraża odwiecz-



ne niebezpieczeństwo. Jednak kamienie i Piąty Element, które posiadała potężna rasa Mondo-



shawan, zaginęły. W grze Fifth Element wcielamy się w postać Korbena Dallasa, byłego żołnierza i najlepszego pilota galaktyki. Naszym zadaniem będzie odnalezienie Piątego Elementu, czyli pięknej Leeloo, a potem przy jej pomocy zlokalizowanie czterech kamieni. Kiedy nam się uda, ocalimy świat.





Gra jest luźno związana z filmem, chociaż wykorzystano w niej przerywniki pochodzące z dzieła Luca Bessona. Krótko mówiąc, Fifth Element to kolejny klon Tomb Raidera, jednak gra się trochę inaczej. Właściwie są to dwie oddzielne gry.

Korben jest specjalistą od broni palnej wszelkiego rodzaju. Zaczynamy skromnie z pistoletem, dość nieskutecznym, ale w dalszych etapach gry możemy znaleźć trzy inne rodzaje broni – elektryczny paralizator, karabin maszynowy i zabawkę Zorga (w filmie gra go Gary Oldman) – ZFX 1. To połączenie bardzo potężnego karabinu, wyrzutni rakiet, miotacza ognia i zamrażacza – jest więc z czego postrzelać.



Leeloo natomiast doskonale sobie radzi w walce wręcz. Stosuje niezwykle efektowny styl walki, oparty na 3-ciosowych kombinacjach kopnięć i ciosów rękami.

Oprócz tego obydwoje mogą robić uniki i kucać, a Leeloo dodatkowo może się czołgać, co przydaje się w kilku miejscach. Potrafi też rzucać granatami dwóch rodzajów oraz używać zdolności psychicznych, które objawiają się jako potężna eksplozja energii, niszcząca wszystko wokół. Nie mogę się powstrzymać od wytknięcia błędu tłumaczowi polskiej instrukcji gry – otóż nazwa opisanej umiejętności została przetłumaczona jako „broń psychologiczna". Może by tak wykorzystać Leeloo do uwalniania zakładników – przemówiłaby terrorystom do rozsądku?

Oboje wykonują misje w tych samych lokacjach, jednak dla każdego wyglądają one inaczej – Korben ma dostęp do innych miejsc niż Leeloo.

Jedyną wadą Piątego Elementu jest trochę uciążliwe sterowanie (zwłaszcza kiedy wybierzemy Korbena). Brakuje też możliwości rozglądania się, co niekiedy kończy się upadkiem w przepaść. To mnie strasznie stresowało.

Oprawa graficzna w dzisiejszych czasach nie robi większego wrażenia. Lokacje są pustawe, jakby wysterylizowane. Z drugiej strony efekty specjalne, np. eksplozje, działanie tarczy ochronnej itd., zostały wykonane bez zarzutu. Doskonale też przedstawiono ruchy wszystkich postaci – poruszają się płynnie i realistycznie (znacznie lepiej niż w Tomb Raiderze, tam tylko Lara miała solidnie przygotowaną animację szkieletową).

Natomiast warstwa dźwiękowa została wykonana bardzo dobrze. Poza tym muzykę do gry robił Eric Serra, człowiek odpowiedzialny za oryginalne soundtracki do większości filmów Bessona, w tym oczywiście do wzorca gry. Chociaż nie znajdziemy tu wspaniałej arii Divy (pojawia się tylko w intro), dźwięki płynące z głośników podtrzymują klimat i umilają grę.

5th Element można polecić z czystym sumieniem, zwłaszcza że kosztuje tylko 99 zł.

**5TH ZOOL**




| |
|---|
| Ubi Soft/Kalisto 1998 |
| L.E.M. |
| 3D |
| Grafika: 65% |
| Dźwięk: 80% |
| **Ogółem: 69%** |

**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 166, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

# Missing in Action

Gry zajmujące się tematem wojny wietnamskiej można policzyć na palcach: kilka strategii, słynny Platoon, wydany ostatnio NAM i to chyba wszystko. Teraz do grupy dołącza MIA, nowa gra GT. I trzeba przyznać, że produkt to nie tylko bardzo dobry, ale na dodatek doskonale oddaje paranoidalny klimat Wietnamu.

MIA jest taka sama jak Soviet Strike lub Nuclear Strike, tylko rozgrywa się w trochę innych realiach. To prosta zręcznościówka, bez żadnych pretensji do symulacji. Helikopter może skręcać, przesuwać się na boki, wznosić i opadać. Żadnych problemów z awioniką, ściąganiem maszyny przez tylny rotor, tylko czysta, niczym nie skrępowana rozwałka. Latać będziemy na AH-1 Cobra, UH-1 Huey, C47 Chinook, H-21 Shawnee, HH-53 Jolly i OH-6 Loach. Sprzętu jest więc sporo. Każdy helikopter ma uzbrojenie zamontowane na dziobie oraz w bocznych drzwiach karabiny (przeważnie M60 lub minigun). Strzelać można jeszcze rakietami, granatnikiem, miotaczem ognia (!) i działkiem 30mm oraz używać bomb napalmowych (!!!). Uzbrojenie wystarczy na prowadzenie własnej wojny – zupełnie niezależnie od Stanów Zjednoczonych.

Każda misja składa się przeważnie z dwóch lub trzech zadań. Cele są różnorodne – czasem trzeba kogoś uratować (w końcu gra nazywa się Zaginiony w Akcji), czasem eskortować inny helikopter, jednak najczęściej będziemy atakować pozycje nieprzyjaciela. Zresztą to jest najprzyjemniejsze – przelatujesz nisko nad ziemią obok małej wietnamskiej wioski pełnej Victorów Charlie, pod ciągłym ostrzałem, rozwalając wszystko, co się rusza – po to się żyje.



Wielką zaletą MIA jest grafika. Chociaż prosta, doskonale oddaje wygląd Wietnamu. Gra przypomina panoramy z filmów, w których bohaterowie nie chodzili ciągle po dżungli. Jeden z moich kolegów stwierdził, że za mało tu drzew. To prawda, ale powód jest bardzo prozaiczny – w gęstej dżungli nie ma miejsca na użycie wsparcia helikopterów – po prostu nie mają do czego strzelać. Przydają się jedynie jako transport w medevac (czyli ewakuacja rannych). Doskonale wyglądają eksplozje – aż chce się strzelać – na jednym ze screenów widać nalot napalmowy na wioskę. To po prostu trzeba zobaczyć.



Chociaż prawie wszystko w grze ma mikroskopijne rozmiary, jednak grafika jest dość szczegółowa. Kiedy strzelimy w jadącą ciężarówkę – zapala się, słychać pisk hamulców, z kabiny wyskakuje kierowca i wtedy samochód eksploduje, odrzucając Wietnamczyka na kilkanaście metrów od pojazdu. Wygląda to niesamowicie. Po wioskach przechadzają się mieszkańcy, a po polach stada bydła. I co najciekawsze, wszystkie te malutkie postacie są trójwymiarowymi obiektami. Widać to, kiedy lecimy tuż nad ziemią.



Niektóre misje odbywają się w nocy, inne w deszczu, jeszcze inne deszczową nocą. Kolorowy lightsourcing sprawdza się doskonale – wioska zalana światłem czerwonej flary wygląda niesamowicie i surrealistycznie.

Przed każdą misją czeka nas sfilmowana odprawa. Aktorzy może nie należą do pierwszej ligi, ale całkiem nieźle wywiązują się z zadań. Fabuła opowiada o przeżyciach kapitana Manna, który do Wietnamu trafia jako kompletny żółtodziób, nie mając ani jednej misji bojowej na liczniku.

Jedyną wadą grafiki MIA jest brak supportu na karty z chipsetem 3Dfx. Co prawda, gra wykorzystuje akcelerację, ale przez pakiet Direct3D, co niestety widać na ekranie – niezbyt imponująca liczba klatek. Z drugiej strony nie jest tak źle, żeby nie dało się grać.

Dźwięk jest niezły, ale nie oszołamiający. Nie podobał mi się przede wszystkim odgłos strzałów z M60 – przypomina terkotanie karabinu-zabawki. Za to świetne są eksplozje – zwłaszcza te największe.

MIA to jedna z ciekawszych spośród wydanych w ostatnim czasie pozycji. Prosta, ale niesamowicie wciąga. Typowa gra z gatunku: „jeszcze tylko jedna misja i idę spać" o godzinie 4 rano. Dobry pomysł, dobra oprawa i dobra gra.

**ZOOLTAR**

PS Bez akceleratora nie dotykać!!!




| |
|---|
| GT Interactive/Glass Ghost 1998 |
| L.E.M. |
| Strzelanina |
| Grafika: 80% |
| Dźwięk: 75% |
| **Ogółem: 80%** |

**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

# Castrol Honda Superbike World Champions

Producent: Honda, model: RC45, moc: 160 KM, prędkość maksymalna 300 km/h. Na takim motocyklu John Kocinski w 1997 r. zdobył mistrzostwo świata. Firma Interactive Entertainment wydała symulator tego motocykla – teraz każdy może się wcielić w postać mistrza.





Producent twierdzi, że dołożył wszelkich starań, aby pojazd zachowywał się na torze jak najbardziej realistyczne. Według mnie, nie wszystko mu się udało. Gracz zwracający mniejszą uwagę na realizm odniesie wrażenie, że naprawdę siedzi na motorze i uczestniczy w prawdziwym wyścigu o mistrzostwo świata klasy Superbike, mnie jednak przeszkadzają drobne niedociągnięcia. Być może się czepiam, ale przecież kontakt dwóch pojazdów przy pełnej prędkości powinien doprowadzić do wypadku, a w rezultacie – zakończenia wyścigu (oraz kariery). W symulacji można po kolizji spokojnie dojechać do mety.

Menu jest miłe dla oka i dość dobrze rozplanowane. Mamy do wyboru aż dziesięć tras, po dwie w każdym z pięciu państw: Anglii, Grecji, USA, Indonezji i Japonii. Tory są dopracowane, ale mało urozmaicone, więc gra po pewnym czasie staje się trochę nużąca. Jedyne ciekawostki to... mgła i jazda nocą, choć w takich warunkach prawdziwe wyścigi nie są rozgrywane. Nie ma natomiast jazdy w deszczu. Zdziwiły mnie też trasy prowadzące ulicami miast. O ile wiem, wyścigi klasy Superbike odbywają się tylko na torach wyścigowych. Nie pasuje to do umieszczonego na pudełku z grą hasła o najdokładniejszej symulacji wyścigów motocyklowych, jaką kiedykolwiek stworzono.






Realizm gry można zmieniać, aby dopasować model jazdy do umiejętności gracza – w opcjach menu są np. przewinienia, jazda na tylnym kole, poślizg tylnego koła na zakręcie, przegrzanie silnika i różnego rodzaju uszkodzenia motoru. Motocykl konfiguruje się dla każdej trasy oddzielnie, do wyboru są cztery opony przednie i dziesięć tylnych (każda o innej twardości), można zmieniać przełożenie łańcucha i ustawienia skrzyni biegów. Początkujący mogą wybrać automatyczną skrzynię biegów, ale odradzam – maleją wtedy osiągi motoru. Doskonałą zabawę będą mieli zapaleni mechanicy, bo instrukcja gry dokładnie tłumaczy, które opcje i w jaki sposób należy zmienić, aby osiągnąć najlepsze wyniki. Słabsi kierowcy mogą podczas jazdy włączyć wspomaganie hamulca, wyświetlanie optymalnej trasy lub strzałki informujące o zakrętach.




Podstawowy widok w grze to spojrzenie z miejsca kierowcy, ale miłośnicy Lary Croft mogą oglądać własną maszynę po partyzancku, czyli od tyłu. Chwile, które widzów przyprawiają o gęsią skórkę, można obejrzeć w powtórkach i przeanalizować popełnione błędy.

Honda Superbike ma wariant gry w sieci dla 6 graczy. Nie podłączonym do sieci pozostaje rozgrywka na podzielonym ekranie. Można jeździć w pojedynczych wyścigach lub walczyć o mistrzostwo świata w trybie Championship. Przed każdym startem odbywa się trening i kwalifikacja. Jeśli ktoś zdecyduje się wystartować w wyścigu od razu, zaczyna z ostatniej pozycji, co bardzo utrudnia zajęcie punktowanego miejsca.

Gra nie wymaga akceleratora grafiki 3D, ale może z niego korzystać poprzez Direct3D lub Glide, co z pewnością ucieszy właścicieli kart graficznych opartych na 3Dfx. Motocykl jest obiektem trójwymiarowym, a nie zlepkiem płaskich tekstur – w maksymalnej rozdzielczości wygląda niemal jak prawdziwy.

Oprawę dźwiękową wykonano dość dobrze, chociaż odgłosy zderzeń i upadków motocykli są nie dopracowane. Podczas jazdy nie przeszkadza żadna muzyka, słychać jedynie wycie silników (14 tys. obrotów!), oklaski i gwizdy publiczności oraz pisk opon.

Grę warto nabyć (choć ma kilka wad) – kto lubi szybkie motory, nie zawiedzie się.

**ZULU**

Castrol HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS

| |
|---|
| Interactive Entertainment 1998 |
| MarkSoft |
| Wyścigi |
| Grafika: 73% |
| Dźwięk: 65% |
| **Ogółem: 65%** |

**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95/98, karta graficzna zgodna z Direct3D

# Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Ogłuszający ryk silników, przeciążenia na zakrętach mogące urwać głowę, walka wielkich koncernów samochodowych o prymat na rynku światowym – to chleb powszedni na torach Formuły 1. Dzięki firmie Midas Interactive Entertainment możesz stać się czynnym uczestnikiem walki na pieniądze i o pieniądze.

Gra została stworzona z zamiarem zdeklasowania Grand Prix 2, uznawanej za najlepszy symulator F1, ale zabrakło kilku detali. Nie jest tak rozbudowana i dopracowana jak GP2, jeśli wziąć pod uwagę realizm, ale oprawą graficzną bije ją na głowę. Nic dziwnego – lider jest o 2 lata starszy.

Engine graficzny ten sam, co w Castrol Honda Superbike World Champions. Posiadaczom kart graficznych z akceleratorem 3D gra oferuje rozdzielczości powyżej 1024×768 przy 16,8 mln kolorów – wszystko zależy od pamięci karty i możliwości monitora.

Do wyboru 15 tras identycznych z tymi, na których odbywają się wyścigi formuły pierwszej (Monako to chyba najładniejszy tor z dostępnych w grze). Długo szukałem, ale nie znalazłem w menu opcji umożliwiającej obejrzenie słynnych wyścigów z przeszłości, chociaż opisano ją w instrukcji (od początku ostrzyłem sobie na nią zęby).







Samochody konfiguruje się w „warsztacie" dla każdego toru oddzielnie. Można wybrać ogumienie, przełożenie skrzyni biegów, ilość zatankowanego paliwa, czułość kierownicy, zrównoważenie hamulców czy kąt natarcia spoilera przedniego i tylnego. Udział Johnny'ego Herberta, sławnego kierowcy F1, w produkcji gry wpłynął korzystnie na poprawność zachowania się samochodów na torze. Pojazdy po zderzeniach często tracą spoilery, osłony aerodynamiczne lub koła. Wszystkie opcje odpowiedzialne za realizm gry są dokładnie opisane w instrukcji, do ciekawszych należy zużywanie paliwa w wyścigu oraz tzw. Spin off Road – poślizgi, gdy jedna strona pojazdu łapie pobocze.

Podczas jazdy można korzystać z boksów, w których mechanicy naprawiają mniej poważne uszkodzenia, wymieniają opony i tankują paliwo. Gdyby te czynności wykonywało się na czas, jak w zwyklej zręcznościówce, byłoby to dla mnie ekscytujące przeżycie – m.in. tego brakuje grze (tajemniczego „czegoś", czyli tzw. grywalności).

Jeździć można w kilku trybach – od treningu, przez pojedyncze wyścigi, aż po mistrzostwa świata. Bardzo ciekawy jest trening, w którym uczysz się jeździć, naśladując kierowcę jadącego przed Tobą: pojazd prowadzący zwalnia, gdy nie nadążasz lub się rozbijesz.




Jeśli ktoś pokonał już wszystkich przeciwników przewidzianych w programie i wypił szampana ze wszystkich pucharów, powinien spróbować sił w sieci, maksymalnie z 6 osobami. Jeśli zaś z różnych przyczyn (np. rodzice lub zalane studzienki) nie ma dostępu do Internetu, może wybrać opcję gry dla dwóch osób w trybie „podzielony ekran".

Podczas jazdy grę ogląda się oczami kierowcy lub zza samochodu, nie jest to jednak najlepsze rozwiązanie – trudno wtedy zapanować nad pojazdem. Po zakończeniu można cały wyścig obejrzeć na powtórce. Kamerę ustawia się w niemal dowolnym punkcie wokół samochodu.

Dźwięk jest dość dobry, ale brakuje np. odgłosów gubienia koła czy urywanego spoilera – po stłuczce trudno w pierwszej chwili ocenić rozmiary uszkodzeń bolidu.

Jeśli ktoś nie ma kierownicy, może prowadzić pojazd za pomocą: joysticka, klawiatury lub myszy. Tę ostatnią szczególnie polecam wielbicielom Quake'a – do prowadzenia bolidu nie nadaje się zupełnie.

Chociaż w projektowaniu uczestniczył Johnny Herbert, gra nie wzbudziła we mnie entuzjazmu. Polecam ją głównie estetom zafascynowanym ładną szatą graficzną. Ja pozostanę przy wysłużonym GP2.

ZULU




| |
|---|
| Midas Interactive |
| Entertainment BV/Reality 1998 |
| Wyścigi |
| MarkSoft |
| Dźwięk: 71% |
| Grafika: 78% |
| **Ogólem: 67%** |

**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, karta graficzna zgodna z Direct3D, Windows 95/98

# MiG-29 Fulcrum

Najpierw wspaniałe screeny, potem wiele obietnic, wiadomość o współpracy z Yurim Prikhodeko, pilotem 29. W końcu produkt trafił na mój twardziel... Po czterech godzinach grałem już tylko z obowiązku, skręcając się z nudów.

Oprawa graficzna to mocna strona gry, trzyma się w czołówce. Ziemia oraz samoloty bardzo ładne. Po raz pierwszy w grach NovaLogic pojawiły się miasta i obiekty cywilne. Całość obsługuje 3Dfx przez drivery Glide'a. Już na P166 z tą kartą można komfortowo grać w 800×600. Drugą mocną stroną jest oprawa dźwiękowa. Odgłosy silnika, strzałów, trafień i brzęczyk alarmowy brzmią bardzo dobrze i pomagają wtopić się w akcję. Na oddzielną pochwałę zasługują dialogi w języku rosyjskim. Zamiast swojskiego: „returning to base" mamy: „poszli domoj". Trzeba też wspomnieć o trójwymiarowości dźwięku. Przy dwóch głośnikach ustawionych obok monitora da się określić, skąd strzelają.

Model lotu jest dyskusyjny. Z jednej strony – można wykonać wiele manewrów na dużych kątach natarcia, ale z drugiej – spadający tyłem samolot (nos pionowo w górę) po włączeniu dopalacza zatrzymuje się i zaczyna lecieć w przeciwnym kierunku! Coś chyba nie tak!!!

Koniec o rzeczach miłych, teraz będzie mieszanie z błotem. Awionika zachowuje się prawie tak samo jak w Raptorze, a jak jeszcze włączymy „Attack Display" – nie ma już prawie żadnej różnicy. Słynny system IRST jest, ale taki, że płakać się chce. Na HUD-zie nie pokazano podstawowego systemu naprowadzania w walce manewrowej. Na MFD widać, że jakiś cel został namierzony, ale już na wskaźniku przeziernym nie ma po nim śladu. Wygląd HUD-a też pozostawia wiele do życzenia. Są tam informacje, których w prawdziwym nie ma, a te, które powinny być, są nieobecne. Jednym słowem – klapa, za grosz realizmu.



Zwiększył się asortyment uzbrojenia: pociski AA trzech rodzajów, pięć rakiet AG i dwie bomby. O ile broń AG zachowuje się jeszcze znośnie, to uzbrojenie AA jest „spaprane". Zacznijmy od działka. Tradycyjnie trudno w coś trafić, choć celownik nareszcie porusza się po HUD-zie płynnie, a nie skokami jak w Raptorze. Najśmieszniejsze jest to, że działko MiG-a od Vulcana różni się tylko ilością amunicji. Teraz rakiety. W trybie jednego gracza trafiają prawie zawsze, ale nie za sprawą poprawionych algorytmów, tylko... SI jest na poziomie bałwana. Z drugiej strony – trudniej unikać wystrzelonych w naszym kierunku rakiet, choć po włączeniu „Attack display", wyglądającego identycznie jak w F-22 i pokazującego dokładne położenie rakiety, staje się to trywialne. Podczas gry w trybie multiplayer rakiety odpalone z dużej odległości wszyscy gubią, wykorzystując wspominany już „Attack..", a te odpalone z godziny 6, które powinny trafiać z prawdopodobieństwem 99%, pudłują żałośnie.







Teraz o największej niedoróbce. Autorzy wprowadzili wirtualny kokpit. Wszystko wygląda pięknie, tylko ze wskaźników niewiele da się wyczytać, HUD nie trafia w to, co miał pokazywać – tzn. kwadrat oznaczający cel jest w jednym miejscu, a sam cel w zupełnie innym. W tym trybie nie ma mowy o precyzyjnym celowaniu. To przykre, gdyż padlock jest związany z tym trybem (po jego włączeniu HUD staje się jeszcze bardziej nieprzydatny). Takie rozwiązanie pogrzebało całą grę.

Grać można na dwa sposoby – w pojedynkę rozgrywać kampanię z absurdalnymi misjami z cyklu „poleć i rozwal te 20 samolotów" (do zrobienia, ale strzelanie do bałwanów nadrabiających liczbą mnie nie bawi) lub w trybie dla wielu graczy. Pierwsze wrażenie bardzo miłe, można walczyć z pilotami F-16, wykonywać duże misje w kooperacji. Do tego jeszcze NOVAWORLD – bardzo dobry i szybki serwer. Tylko co z tego. Dzięki wspomnianym problemom z kokpitem i padlockiem już po 15 minutach odechciewa się grać.

NovaLogic dostarczyła kiepski produkt (odinstalowałem już swojego MiG-a). W sklepach jest sporo lepszych symulatorów. Fanatykom radzieckiego sprzętu polecam ciągle doskonałą grę Su-27. Maniakom trybu multiplayer, pragnącym koniecznie polatać F-16 przeciwko MiG-29, poleciłbym raczej IAF lub... poczekanie na Falcona 4.0 z dodatkami.

**TOPGUN**



**MiG-29 FULCRUM™**

EA/NovaLogic 1998
IPS CG
Symulacyjna
Grafika: 70%
Dźwięk: 90%
**Ogółem: 40%**

**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 166 (Pentium 120 z 3Dfx), 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98/NT

# F-16 MULTIROLE FIGHTER

F-16 MRF jest bliźniakiem MiG-29 z NovaLogic (patrz sąsiednia strona). Oba symulatory będą sprzedawane razem w cenie jednej gry. Stworzony przez NovaLogic system Integrated Battle Space ma umożliwić spotykanie się w sieci użytkowników zarówno jednego, jak i drugiego myśliwca, włączając maniaków F-22 Raptor. Pod pewnymi względami gry są dość podobne – ten sam engine, ale różne kokpity i oprawa dźwiękowa (w F-16 w radiu dominuje „amerykansky" akcent). Jak się łatwo domyślić, wady również mają podobne...

O wadach można poczytać obok – TopGun wyłapał większość istotnych. Ja dodam jeszcze niezrozumiałą instrukcję. Na przykład dwie godziny szukałem wskazówek, jak obsługiwać laserowy desygnator celu dla Mavericka (można włączyć taki system), tylko po to, żeby przekonać się, że nie jest wcale potrzebny. Włączony radar, namierzenie celu, lock on, spust, szuuuuu... i z czołgu ostała się jeno lufa. Misja zaliczona, pora wcisnąć klawisz „E" i przejść do następnej. Połowę systemów opisanych w instrukcji ilustrują nieczytelne obrazki. Niczego się z nich nie dowiesz, choćbyś uaktywnił obrazowanie w podczerwieni.



Lakoniczność opisów służy chyba tylko do zatuszowania faktu, że awionika zasymulowana jest bardzo prosto i niewiele trzeba, aby sprawnie kontrolować nasz F-16. Jednak – jeśli ktoś nie chce się wgłębiać w funkcje tysięcy klawiszy i gra w symulatory raczej od święta, może poświęcić bliźniakom chwilę uwagi. Dlaczego?

Nie jest to symulator dla profesjonalistów. Ale kto się tego mógł spodziewać po NovaLogic? Ma zapewnić prostą rozrywkę z cyklu: „Lećmy, zestrzelmy tych czerwonych drani, HA, HA, jaki jestem dobry, już wszyscy gryzą ziemię, giń, jucho zapowietrzona!" Model lotu jest prosty, owszem, ale dzięki temu nie walczy się z własną maszyną, tylko z wrogiem. Można do woli ostro zakręcać, dać dopalacz i wyjść świecą w górę, nie trzeba martwić się o korkociągi. Komfort na poziomie cadillaca z barkiem i obsługą.



W trybie single mamy 5 kampanii po 9 misji (nie są dynamiczne, a szkoda). Wróg zwykle lata kursem prostym, ale bardziej zaawansowane maszyny typu Su-35 z wrodzonej podłości mogą się nie dać ustrzelić jedną rakietą. Schemat uszkodzeń jest prosty, ale pomysłowy: pierwsze trafienie coś niszczy (uszkodzony system nie działa i trzeba sobie radzić bez niego), drugie posyła nasz F-16 do krainy wiecznych lotów. Bardzo przyjemnie wydaje się rozkazy skrzydłowemu – zestrzeli niejednego wroga, a jak zacznie mieszać (potrafi!), to wszyscy o nas zapomną. Nie umie niszczyć celów naziemnych, ale zawsze najcięższa robota przypada najlepszym, nie?



Wszystko odbywa się w ładniutkich sceneriach, w tle słychać nieustanną gadaninę: wieża–skrzydłowy–sprzymierzeńcy–my. Trochę zbyt cicha jest stacja RWR, ale można się przyzwyczaić. Ziemia wprawdzie nie wygląda tak jak w JSF, ale też jest miodzio (może trochę za dużo brązu). Trafiają się miasta, cele naziemne są poteksturowane, dużo szczegółów, spora różnorodność (są nawet anteny satelitarne do rozwałki). Mgła, cieniowanie – wiadomo, 3Dfx.

W misjach nocnych nieocenione usługi oddaje system LANTIRN, bardzo dobrze, że ktoś go zaimplementował. Latałem bez używania Attack Display i wydaje mi się, że miałem większą frajdę bez niego. W ogóle lata się łatwo i przyjemnie, bogaty zestaw opcji pomaga regulować poziom realizmu. Do większości wad można szybko przywyknąć. Oprócz jednej – rozbieżność między znacznikiem celu na HUD-zie a jego faktycznym położeniem przeszkadza jak diabli. Należy blisko podlecieć, zidentyfikować cel i podejść jeszcze raz, zrzucając 1000-funtowe argumenty negocjacyjne. Denerwujący jest też sposób zaliczania misji (np. rozwalić 70% budynków kompleksu Grant), ale zmusza do precyzyjnego działania.

Napisałem recenzję w ten sposób, bo wiem, że oprócz zatwardziałych facetów chodzących na co dzień w kaskach z celownikiem nahełmowym, czytają nas zwolennicy mało skomplikowanej rozrywki lotniczej i gier space combat. Wprawdzie MRF to nie JSF, ale da się pograć. Hardcore'owcy i tak wiedzą swoje.

**YENNEFER**

F-16 MULTIROLE FIGHTER

EA/NovaLogic 1998
IPS CG
Symulacyjna
Grafika: 75%
Dźwięk: 85%

**Ogółem: 73%**

**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 166 (Pentium 120 z 3Dfx), 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98/NT

# Israeli Air Force

Pixel Team to firma izraelska, której udało się wydać symulator pod szyldem Jane's. Stajnia znana i lubiana, więc może nie wszystkim spodoba się ocena końcowa produktu. Spróbuję ją uzasadnić.

Latamy jednym z kilku samolotów (Mirage III, KFIR, F-4, F-4 2000, F-16, F-15, LAVI oraz MiG-23 i MiG-29 w edytorze misji lub w trybie multiplayer). Tytuł jest adekwatny – wcielamy się w mały trybik precyzyjnej i śmiercionośnej siły, jaką stanowią samoloty armii Izraela. Godne uznania jest przedstawienie autentycznych wydarzeń w formie misji – 6 kampanii, w tym 3 historyczne: wojna sześciodniowa, wojna Jom Kippur i najazd na OWP w Libanie. Wyłuskano najbardziej spektakularne akcje, aby dać graczom szanse wcielenia się w postacie izraelskich pilotów. Koncepcja zrealizowana bez zarzutu.



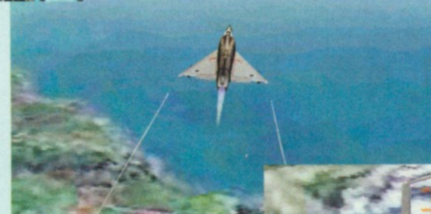


Zaczynamy. Briefing – niesamowity, opisuje dokładnie przebieg prawdziwej akcji, potem dopiero cele każdego klucza. Sami decydujemy, które zadanie wypełnić, każda formacja ma inny cel. Na przykład: dwa samoloty Mirage lecą i rozwalają SAM-y, za nimi KFIR-y jako eskorta, obok dwa Phantomy mające zbombardować lotnisko. Zapewniam, każda dwójka ma aż nadto roboty. Jak zwykle, wszystko trzeba zrobić samemu – czasem „przeskoczyć" do innego samolotu (!), co przeszkadza wczuć się w rolę, podobnie jak kończenie misji w momencie zniszczenia ostatniego celu. I brak fabuły. Wszystkie misje historyczne są od razu dostępne, dopiero w trzech fikcyjnych kampaniach misje są „uszeregowane" – należy przejść jedną, aby dostać się dalej.

Klimat ratuje oprawa audio. Dochodzą do nas informacje z wieży, od skrzydłowego i pozostałych uczestników imprezy. Brzmią realistycznie, w miarę wyraźnie. Nie ma się jednak wrażenia, że coś dzieje się wokół nas – jeśli ktoś się odzywa, to tylko z informacjami dla gracza. Czasami całego briefingu (streszczanego zdenerwowanym głosem) wysłuchujemy podczas kołowania. Dźwięk jest na dobrym poziomie, z wyjątkiem odgłosu działka („prrrr") oraz dźwięków wydawanych w sytuacji dużego przeciążenia – jakby lotnikowi właśnie usiadła na kolanach skąpo ubrana stewardesa.

Dlaczego nie pieję z zachwytu? Przyjrzyjcie się wymaganiom sprzętowym. Podobno na Pentium II 300 z Voodoo² IAF chodzi płynnie. Na minimalnej konfiguracji grać się da, ale podczas słuchania komunikatu radiowego tracimy kontrolę nad samolotem, misje ładują się wolno, a w locie nisko nad ziemią widać taki MIP-mapping, że aż pejsy stają dęba. Właśnie – grafika odrzuca. Zaprzepaszczono wspaniały pomysł. Autorzy wyrenderowali nielichą połać świata – można oblecieć cały Bliski Wschód. Dokładnie odwzorowano teren: trzeba przemykać kanionami, lawirować, uderzać precyzyjnie i zwiewać. Ale jak w obecnych czasach można nie włączyć obsługi Glide'a? 3Dfx wykorzystywany jest wyłącznie przez Direct 3D, co owocuje pikselami wielkości Empire State Building. ZGROZA. Ziemia w grze wygląda jak wielki zmechacony, migoczący koc. Koszmar. Poza tym jak tu kluczyć 50 stóp nad nierównym terenem, skoro gra skacze podczas lotu na małej wysokości?





Wszystko inne jest olśniewające: niebo bez zarzutu, infrastruktura lotnisk najwyższej klasy, samoloty i obiekty naziemne najlepsze, jakie widziałem. Jest ich jednak mało – gdy bombardujemy syryjskie HQ w Damaszku, owszem, widać SAM-y, stanowiska artylerii plot, budynki HQ (rewelacyjnie odwzorowane), ale za to Damaszku ani trochę – ani miasta, ani drzew, nic oprócz kluczowych obiektów.

Gra jest nierówna. Znajdziemy elementy perfekcyjnie dopieszczone oraz żałośnie nie dopracowane. Realizm – każdy samolot rzeczywiście zachowuje się inaczej, ale awioniką to już niezbyt się różnią. Kokpity jak prawdziwe, ale myszą można klikać tylko na niektórych przełącznikach, HUD też wszędzie podobny (nawet w MiG-29!), działko ma powalającą celność, ale czasem strzela nie tam, gdzie powinno. Radar pracuje w różnych trybach, ale nie jest zbyt skomplikowany – wszystko da się załatwić, używając dwóch z nich. Przeciwnik niezbyt agresywny, choć zwinny i trudno uchwytny.

Dla jasności: chociaż gra się świetnie, nie jest to taka rewelacja, jakiej można się było spodziewać. Polecam posiadaczom Pentium II z akceleratorami na pokładzie. Najlepiej wszystkimi możliwymi.

**YENNEFER**





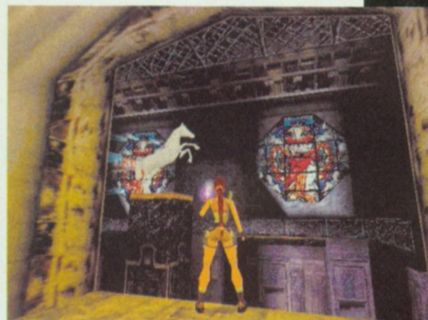

| |
|---|
| EA/Pixel Team 1998 |
| IPS CG |
| Symulacyjna |
| Grafika: 59% |
| Dźwięk: 69% |
| **Ogółem: 75%** |

**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, karta graficzna 4 MB, CD-ROM 8x, Windows 95/98

# The Tomb Raider III Adventures of Lara Croft

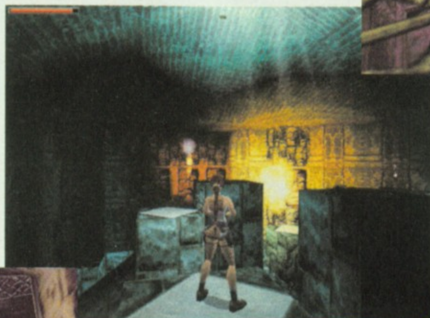
„Więcej tego samego" – to hasło trzeciej części jednego z najpopularniejszych cykli w historii gier komputerowych. Większe poziomy, więcej przeciwników, większy biust Lary – wszystkiego więcej. I choć od przybytku głowa (na ogół) nie boli, jednak tym razem lepiej sprawdza się przysłowie: „co za dużo, to niezdrowo". Ale zacznijmy od początku.

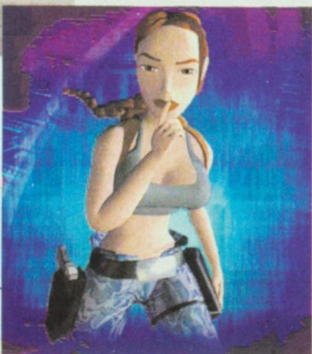
Miliony lat temu na Antarktydę spadł wielki meteoryt. Jego odłamki mogły wpływać na kod genetyczny i dawać ludziom niesamowitą moc. Minęły kolejne lata. Na miejsce upadku dotarli członkowie załogi statku Charles Darwin. Znaleźli cztery odłamki meteorytu, zamienione przez Polinezyjczyków w atrakcyjne rzeźby, i rozjechali się w różne strony świata. Upłynęło jeszcze trochę czasu i w tym samym miejscu pojawili się badacze z firmy RX Tech. Pewnego dnia natrafili na resztki meteorytu i w tym momencie rozpoczyna się nasza przygoda. Zadaniem Lary będzie odnalezienie czterech kawałków meteorytu.





Zaczynamy w Indiach – Lara ma przeszukać starożytną świątynię. Jedyne, co mogę powiedzieć: skandal! Tak nudnego poziomu jeszcze nie widziałem. Przez kilka godzin błąkamy się bez celu i najdrobniejszych informacji, czego właściwie szukamy (na początku nic nie wiadomo o odłamkach), zabijamy tygrysy i małpy. Poziomy są rzeczywiście wielkie i można je ukończyć na kilka sposobów. Dzięki temu jeszcze łatwiej się zgubić. Do tego niektóre miejsca są tak trudne, że można wpaść we frustrację – kiedy po raz dziesiąty nie wyjdzie nam jakiś skok, dostajemy szału, zwłaszcza że gra ładuje się ponad pół minuty. A przecież TR III miała dawać przyjemność, a nie doprowadzać do białej gorączki.





Przy klawiaturze trzymała mnie jedynie nadzieja, że potem będzie lepiej. Nie było. Po ukończeniu poziomu indyjskiego można wybrać kolejne lokacje – osławioną Area 51 w Nevadzie, Londyn i południowy Pacyfik. W tym momencie gra staje się całkowicie niezrozumiała. Na początku każdego poziomu nie miałem najmniejszego pojęcia, co właściwie trzeba zrobić.





Zresztą całkowitym nieporozumieniem są poziomy na pustyni i w mieście. Tomb Raider znaczy (w niezwykle dowolnym tłumaczeniu) Poszukiwacz Grobowców – cała atmosfera TR I wynikała właśnie z chodzenia po starożytnych ruinach. Włóczenie się po supernowoczesnej bazie nie jest ciekawe. Niezwykłość gdzieś uleciała i z niesamowitej przygody została tylko platformowa otoczka.

We wszystkich tekstach o TR III pisano o rewolucyjnych zmianach w oprawie graficznej. Dla mnie jest to absolutna pomyłka. Od 2 lat seria wykorzystuje ten sam engine. W jaki sposób można było zrobić „nieprawdopodobną grafikę" za pomocą archaicznego narzędzia? Jedyne zmiany to dodanie kolorowego oświetlenia, wprowadzenie falowania wody i dorzucenie kilku nowych efektów generowanych przez akceleratory. Moi koledzy, widząc dżunglę, w której wszystkie drzewa są kwadratowe, pokładali się ze śmiechu. Zresztą zdarzały się też inne zabawne sytuacje – przebiegająca pod promieniem światła Lara zmieniła kierunek, po prostu odbiła się od światła. Żałosne.

Muzyki prawie nie ma, ale trzeba przyznać, że jeśli jest – to niezła. Niestety, pojawia się bardzo rzadko. Efekty dźwiękowe poprawiono, ale odgłos strzelania z pistoletów jest taki sam i nadal doprowadza do szału swoją jednostajnością.

Autorzy już przy drugiej części TR byli oskarżani o wtórność i chęć wyciągnięcia pieniędzy z kieszeni graczy. Tomb Raider III to gruba przesada. Archaiczny engine z kosmetycznymi zmianami, nowe mapki i kilka nowych umiejętności – to wszystko, na co było stać programistów. Seria chyli się ku upadkowi, magia się rozpłynęła, pozostała tylko sława Lary. Bohaterka jednak nie jest jedynym czynnikiem, który może przyciągnąć gracza do komputera – potrzeba jeszcze trochę grywalności, a w TR III jej brak. Jeżeli nie potraficie żyć bez Lary, a dwie części TR ukończyliście już po 10 razy – możecie zagrać w „trójkę". Jeżeli jeszcze nie mieliście styczności z serią – najlepiej zacznijcie od części pierwszej. I na niej skończcie.

ZOOLTAR

**TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT**

| |
|---|
| Eidos/Core Design 1998 |
| Mirage |
| 3D |
| Grafika: 65% |
| Dźwięk: 70% |
| **Ogółem: 65%** |

**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 166, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98, zalecany akcelerator 3D

Często dostajemy listy z uwagami, że gry są zbyt drogie. Tymczasem na rynku ukazuje się coraz więcej doskonałych tytułów liczących rok lub nieco starszych, które sprzedawane są po niezwykle atrakcyjnych cenach. Nie wszyscy o nich wiedzą. Gambler to pismo rynkowe i jego zadaniem jest informowanie o wszystkim, co się na rynku dzieje. Widząc coraz większe zainteresowanie polskich wydawców grami budżetowymi (jak fachowo nazywa się tę część rynku), postanowiliśmy stworzyć tę oto minirubrykę.

Oceny tu przedstawione różnią się od pozostałych. W naszych recenzjach oceniamy bowiem przede wszystkim jakość gier. Natomiast w przypadku produkcji budżetowych ocena dotyczy „oferty handlowej", czyli stosunku jakości oferowanej gry (gier) do jej ceny. (red.)

# IMPERIUM GALACTICA

Są gry, które przechodzą nie zauważone, chociaż zasługują na uwagę. Złożoność świata czy grywalność najwyraźniej nie zawsze decydują o powodzeniu. Czasem potrzeba trochę wsparcia marketingowego.

W Imperium Galactica zaczynasz swą przygodę jako porucznik floty imperialnej (Twoje Imperium nie ma jednak nic wspólnego z Gwiezdnymi Wojnami). Nadzorując 3 planety należące do podległego Ci sektora, przeganiasz piratów, prowadząc pierwsze walki w kosmosie, i starasz się zarobić pieniądze, rozbudowując bazy położone na planetach. Wykonanie pierwszych prostych zadań otwiera drogę do kolejnych awansów, aż do stopnia wielkiego admirała.

Z jednej strony, wspinanie się po kolejnych szczeblach kariery i uzyskiwanie nowych kompetencji jest bardzo przyjemne, z drugiej – gra wygląda jak mocno rozbudowany tutorial, który



nie sposób obejść. Za to gdy dojdziesz do szczytu, masz władzę absolutną: dowodzisz wojskiem, prowadzisz dyplomację, dbasz o rozwój naukowy i sytuację gospodarczą zasiedlonych planet.

Jako jedna z niewielu strategii, gra ma akcję – odczuć to można już w wyjątkowo długim intro. Program zajmuje dwie płytki, ale nie świadczy to o istnieniu trybu multiplayer – nie ma takiego trybu, miejsce zajmują przerywniki filmowe podtrzymujące atmosferę.

Imperium Galactica ma drobne felery, np. niezbyt wygodny interfejs, ale zapewnia długie godziny dobrej rozrywki. Miłośnicy strategii czasu rzeczywistego, nie stroniący od bardziej skomplikowanych gier, powinni się jej przyjrzeć.

**SIR HASZAK**

IMPERIUM GALACTICA

GT Interactive 1996/98
L.E.M.
**Ogółem: 78%**
**Wymagania sprzętowe:**
486DX4/100, 8 MB RAM
(16 MB RAM pod Windows 95),
CD-ROM 4×

# KILLING TIME

Gdyby rozrysować schemat rozwoju FPP, Killing Time trzeba by umieścić gdzieś między Doomem 2 a Duke Nukem 3D (pod względem wykonania, oczywiście, gdyż Killing Time jest grą względnie świeżą). Pierwszą i podstawową wadą gry w dzisiejszych czasach jest fakt, że nie wykorzystuje żadnego akceleratora 3D, co prowadzi do klasycznej wręcz pikselozy (od dawna nie miałem okazji takiej oglądać). Również engine jest toporny – gra chodzi o wiele gorzej niż najnowsze tytuły, np. Unreal czy Klingon Honor Guard. Od obu tytułów dzieli ją jakościowa przepaść – to skandaliczne.

Teraz o fabule. Gracz wciela się w postać studenta archeologii, który wyrusza na poszukiwanie starożytnego egipskiego artefaktu – wodnego zegara z epoki Ramzesa (nie podano którego).



Idąc tropem zegara, trafia na wysepkę Matinicus, na której od 60 lat nie stanęła ludzka stopa. Zaraz po zejściu ze statku spotyka ducha młodej kobiety, Tess Conway, która zaginęła na wyspie w roku 1932. Szybko okazuje się, że duch Tess nie jest jedynym przedstawicielem Undeadów na Matinicusie.



Walkę zaczynacie z łomem. W miarę postępów w grze zdobywacie coraz lepsze miotacze kulek ołowianych, ale musicie ujarzmiać coraz bardziej cwane i potężne monstra. Waszym celem jest odkrycie sekretów wyspy oraz znalezienie znajdującego się gdzieś na niej zegara, no i oczywiście ocalenie własnego życia.

Jeżeli uważacie, że brzmi to zachęcająco, jesteście w błędzie. W Killing Time nie ma nic interesującego. Ani rozbudowanego wątku fabularnego jak w Unrealu, ani ciekawych opcji multiplayer jak w Quake'u II. Słaba oprawa graficzna, zła animacja, potwory wykonane jako sprite'y, a nie obiekty trójwymiarowe, no i oczywiście wszędobylskie piksele, które momentami bywają przerażająco gigantyczne (np. krew tryskająca z ciał). Aha i jeszcze kłopoty z konfiguracją myszy, a konkretniej brak możliwości ustawienia klasycznego mouse-looka. Jednym słowem, tragedia.

Killing Time jest najgorszą strzelaniną FPP, jaką widziałem od dłuższego czasu. Kosztuje niewiele, ale nie polecam jej nikomu, chyba że jest posiadaczem 486.

**FROGGER**

KILLING TIME

3DO 1996/98
Mirage
3D
**Ogółem: 29%**
**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 90, 12 MB RAM,
CD-ROM 2×, Windows 95



# STAR WARS BEHIND THE MAGIC

Ostatnio nieźle się uśmiałem. Otóż jedno z naszych konkurencyjnych pism napisało w nowościach o Star Wars: Behind the Magic. Tekstu dokładnie nie przytoczę, ale generalnie chodziło w nim o to, że ten program nigdy się nie pojawi, to tylko plotka. Tak więc mój tekst jest nieprawdziwy, wcale go tu nie ma i napisałem go nie ja, tylko ktoś zupełnie inny, kto nie istnieje.



A szkoda, bo SW:BtM to bardzo dobry nie istniejący program multimedialny, informujący o wszystkim, co może zainteresować fanów filmu „Gwiezdne Wojny".

Sama encyklopedia (pomijając fakt, że jej nie ma) została przygotowana w bardzo przejrzysty sposób. Tematy pogrupowano w kilku najważniejszych kategoriach: urządzenia techniczne, osoby, organizacje, wydarzenia itd. Po wejściu do któregoś podpunktu możemy przeczytać kilka ogólnych informacji na dany temat oraz skorzystać z mini-mapy, czyli natychmiastowego przejścia do tematów związanych z interesującym nas (np. przy haśle Luke będzie to Vader, Leia itd.).



Kiedy zdecydujemy się pogłębić swą wiedzę na jakiś konkretny temat, przechodzimy do specjalnej strony. Znajduje się tam pełny opis, z historią i linkami do wątków pobocznych. Można obejrzeć Galerię Ujęć z Trylogii, poznać kilka tajemnic produkcyjnych i filmowych dzięki punktowi Poza Scenami oraz – to moim zdaniem jeden z najciekawszych elementów – obejrzeć zdjęcia z produkcji, a także wczesne projekty postaci, statków, kostiumów itd. Do niektórych tematów dołączono wycinek filmowy albo nagranie audio.

W encyklopedii zawarto także Trivia Questions, które sprawdzają Waszą wiedzę o „Gwiezdnych Wojnach". Trzeba przyznać, że pytania są NIELUDZKO trudne – np. jak nazywało się miejsce na pustyni w Yumie, w którym kręcono sceny z Sarlakiem? Albo (to jedno z łatwiejszych) – ile kryształów wzmacniających wykorzystuje Gwiazda Śmierci? Każda dobra odpowiedź świadczy o wielkiej wiedzy testowanego.

Niektóre tematy dają jeszcze dodatkowe możliwości. W dziale technicznym można zwiedzić wnętrze Sokoła Millennium, mając za przewodnika C3PO (szkoda że statek taki mały!). Radzę Wam zajrzeć szybko do punktu o Lei Organie. Będziecie mieli okazję podziwiać jej zgrabną sylwetkę odzianą w strój niewolnicy z pałacu Jabby, na dodatek autorzy przygotowali specjalny klip – Pokaz Mody Lei.

Najzabawniejszym punktem całej encyklopedii jest Pokój Testowania Broni. Na bezbronnym szturmowcu można sprawdzić działanie miecza świetlnego, blastera, promienia Gwiazdy Śmierci czy nawet ewockich kamieni. Każdy, kto ogląda to po raz pierwszy, płacze ze szczęścia.



Program mieści się na 2 płytach. W pierwszej można dodatkowo pogłębić wiedzę na temat Epizodu I, który w USA pojawi się w przyszłym roku. Dowiecie się, kto kogo gra, jak wyglądał Anakin Skywalker, kiedy jeszcze nie chorował na astmę, a Senator Palpatine nie miał chronicznego zwyrodnienia skóry (wywołanego najprawdopodobniej syfilisem). Dowiecie się też, co ostatnio robili Samuel L. Jackson, Liam Neeson i Ewan McGregor (ten, który grał w Trainspotting). Do tego działu mam jedno bardzo poważne zastrzeżenie – brak w nim fragmentów już gotowego materiału, a przynajmniej jakiegoś trailera do filmu – jestem spragniony nowych scen.

Dział Scena po Scenie na drugiej płycie daje unikatową możliwość ponownego obejrzenia wszystkich trzech filmów, ale w zupełnie nowy sposób. Chcecie przeczytać scenariusz każdej części? – proszę bardzo. Dodatkowo zostaniecie zasypani informacjami o wszystkim, co wiąże się z danymi scenami – nawet o tym, jaki wpływ miały mity klasyczne na Lucasa, gdy pracował nad filmami. Taka baza danych robi kolosane wrażenie. O ile informacje na temat broni, postaci, statków itd. można znaleźć np. w podręczniku do Star Wars RPG albo Guide to SW Starships, o tyle informacje na temat samego filmu są raczej trudno dostępne, przynajmniej w Polsce.

Behind the Magic daje jeszcze jedną unikatową możliwość – obejrzenie ZAGINIONYCH SCEN Z EPIZODU IV!!! Cała sekwencja rozmowy Luke'a z Biggsem Darklighterem (zawarta w książce, ale nie w filmie) oraz pierwsza wersja sceny w kantynie. Niezłe, niezłe.

Jeżeli kochacie „Gwiezdne Wojny" to BtM MUSICIE MIEĆ. Wszelkie informacje, o jakich można zamarzyć, w idealnie przystępnej formie. Zresztą urok tego programu nie leży tylko w temacie, ale także w sposobie prezentacji. Doskonała grafika, świetna oprawa dźwiękowa (jak zwykle Williams) – z tej encyklopedii po prostu przyjemnie się korzysta.

**ZOOLTAR**

STAR WARS BEHIND THE MAGIC

Activision/LucasArts 1998
L.E.M.
Encyklopedia
**Ogółem: 95%**

**Wymagania sprzętowe:** Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, karta graficzna na złączu PCI

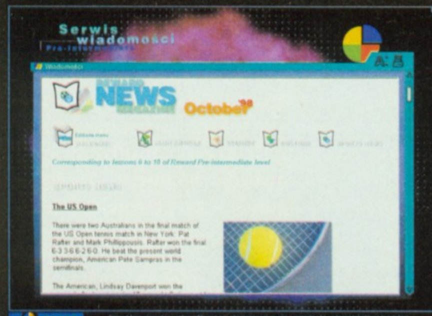
# EURO PLUS+ REWARD

Firma Young Digital Poland przez ostatnie lata odnosi sukcesy na rynku programów językowych, zwłaszcza języka angielskiego. Seria Euro Plus+ Flying Colours nie była może najłatwiejsza w obsłudze, ale proponowała spójny kurs językowy – przeprowadzała osobę uczącą się od poziomu początkującego po średnio zaawansowany. Dało się na nią skusić ponad 50 tys. osób, co – jak na Polskę – robi wrażenie.

Pod koniec października do sprzedaży trafił nowy kurs mający swój książkowy odpowiednik – Reward. Z poprzednikiem łączą go tylko dwa elementy: tytuł i przedmiot nauczania. Poza tym zmieniono wszystko, począwszy od kursu, na którym oparto program, a skończywszy na interfejsie. Pojawiło się więcej lekcji wideo (na potrzeby multimedialnej wersji nakręcono mini-serię filmów), część materiału powiązano w różny sposób z Internetem, a nowy kurs składa się teraz z 4 części (każda 2-płytowa) – najwyższy stopień to Upper Intermediate.



Po uruchomieniu programu od razu zauważa się „przezroczystość" systemu operacyjnego. Windows po prostu nie ma. Nawigacja w nowym Euro Plus ogranicza się do klikania na wysuwanych, mało intuicyjnych, za to szczegółowo opisanych ikonach i... umiejętności obcowania z książką. Bowiem program bardzo przypomina multimedialną książkę.




Tradycyjny spis treści przedstawiający tematy lekcji, zawarte w nich słownictwo i problemy gramatyczne, umożliwia przejście do wybranego materiału, czyli na określoną stronę. Układ ćwiczeń również kojarzy się z klasycznym wydaniem na papierze. Ćwiczenia polegające na składaniu zdań z rozsypanych wyrazów czy uzupełnianiu wypowiedzi właściwymi wyrazami wykonuje się, przeciągając elementy myszą. Wszystko można natychmiast sprawdzić, wystarczy poprosić komputer o pokazanie błędów lub dokończenie ćwiczenia.




Co ważne, można wszystko wymazać i ćwiczenie zrobić od początku. Komputer zapamiętuje jednak liczbę podejść i zapisuje ją w końcowym raporcie.

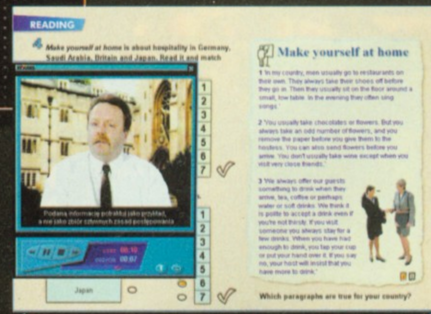
Dość ważną rolę odgrywają ćwiczenia mówione. Rozbudowano moduł służący do nagrywania własnych wypowiedzi i porównywania z wymową lektora, umożliwiając nie tylko wysłuchanie kwestii, ale także obejrzenie graficznych odwzorowań np. intonacji. Ponieważ program przeznaczony jest przede wszystkim do nauki indywidualnej, ta część okazuje się niezwykle ważna.




Częścią zupełnie nową jest Internet. Obsługę oparto na Internet Explorer, co wydaje się pomysłem wygodnym dla programistów – inne zdanie mają użytkownicy, którzy wolą Netscape. Po co komu na komputerze 2 przeglądarki? Można się było wykazać większą elastycznością. Inna sprawa, że część internetowa nie przypomina żadnej z przeglądarek.

Znaleźć w niej można 3 elementy: artykuły, gry i grupy dyskusyjne. Artykuły w formie stron WWW zajmują się bieżącymi wydarzeniami, nauką, kulturą i sportem. Stosowane w nich słownictwo dostosowano do poziomu kursu, z którego są uruchamiane. Dzięki temu początkujący nie będzie musiał brnąć przez tekst napisany dla średnio zaawansowanych. Zamiast czytać, może zresztą wybrać jedną z 5 gier językowych lub podyskutować (nawet głosowo!) o problemach, na które się natknął podczas nauki. Kiedy odwiedzałem chat roomy tuż po premierze programu, nie było tam żywego ducha. Wkrótce ma tam być „tłoczno... i międzynarodowo". Program trafi do kilkunastu krajów europejskich.

Euro Plus+ Reward podczas pierwszego pokazu wzbudził szczery zachwyt. Co dziwne, podziw ten nie przeminął podczas testowania programu. Wysoki poziom merytoryczny kursu zagwarantowało wydawnictwo Macmillan Heinemann, pozostało tylko popracować nad sposobem podania wiedzy. I firmie Young Digital Poland się to udało! Nie mówię tylko o części wizualnej, ale także czysto użytkowej: rozbudowane raporty z lekcji, rozdziałów i części kursu, współpraca ze słownikiem Collinsa, bardzo wygodna opcja wyszukiwania wszystkiego, co dotyczy wybranego tematu lub problemu gramatycznego w wyznaczonym zakresie materiału, przejrzysta struktura kursu, to tylko część zalet sprawiających, że praca z nowym Euro Plus+ staje się przyjemnością.




**PAŁCJUSZ**

inter@ktywny kurs języka angielskiego
Euro Plus+ Reward

Young Digital Poland 1998
Program językowy
**Ogółem: 90%**

**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 100, 32 MB RAM, CD-ROM 8×, Windows 95/98, zalecany modem 14,4 bps i mikrofon

# MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA LOTNICTWA WOJSKOWEGO

Na polski rynek encyklopedii na krążkach CD trafiła Multimedialna Encyklopedia Lotnictwa Wojskowego, wydana przez Dom Wydawniczy Bellona przy współpracy firmy Vulcan Media. Na jednej płytce zmieściła się zawartość 18 tomów oryginalnej encyklopedii. Było to możliwe dzięki skróceniu tekstów – usunięto nieistotne fragmenty.

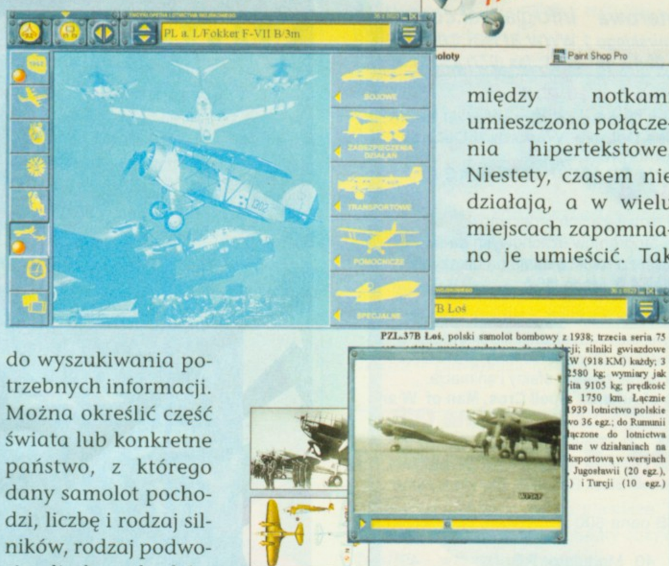
Estetyczne pudełko zawiera płytkę z programem oraz wstęp wydany w klasycznej formie, pobieżnie opisujący historię lotnictwa, oraz krótki przewodnik po programie. Pudełko ma identyczny format jak tomy encyklopedii, z powodzeniem może uchodzić za tom 19. Do uruchomienia programu wystarczy komputer wyposażony w procesor 486DX4, czytnik CD, 8 MB RAM oraz kartę i monitor obsługujący rozdzielczość 800×600 w 16-bitowym kolorze.

Wiadomości zawarte na płycie obejmują kilka tysięcy samolotów wojskowych z całego świata. Na liście odnośników znajduje się ponad 8000 pozycji, wiele jednak dotyczy tych samych maszyn. Na przykład samoloty konstrukcji Ławoczkina można znaleźć pod oznaczeniem Łagg # lub Ławoczkin #. Wprowadza to pewien bałagan, a jednocześnie ułatwia poszukiwania – często jeden samolot był znany pod różnymi nazwami. Przy każdej maszynie znajdują się podstawowe dane na temat jej przeznaczenia, osiągów i uzbrojenia. Wiele opisów wzbogacają zdjęcia, rysunki samolotu w trzech przekrojach, schematy malowania i rzuty izometryczne.

Przy opisach bardziej znanych samolotów umieszczono dodatkowo krótki materiał filmowy. Możemy obejrzeć między innymi start polskiego MiG-a 29 lub fragmenty parady lotniczej, w której wzięły udział P.11. W wiadomościach tej części nie ma większych błędów merytorycznych, jednak wyłapałem kilka drobnych przekłamań. Na szczęście encyklopedia jest ciągle udoskonalana i wydawcy zapowiadają usunięcie tych błędów w kolejnej wersji. Według informacji autorów dane techniczne samolotów pochodzą wprost od producentów albo z uznanych na całym świecie wydawnictw lotniczych, np. Jane's All World Aircraft. Na płytce, oprócz wiadomości o samolotach, znajdziemy też informacje o ich wyposażeniu i przemyśle lotniczym.

Kolejnym tematycznym działem encyklopedii jest rys historyczny sił lotniczych poszczególnych państw z uwzględnieniem umundurowania, dystynkcji, jednostek i ich godeł. To solidna dawka wiedzy historycznej.

Teraz kilka słów o interfejsie. Jest to potężne narzędzie służące do wyszukiwania potrzebnych informacji. Można określić część świata lub konkretne państwo, z którego dany samolot pochodzi, liczbę i rodzaj silników, rodzaj podwozia, liczbę członków załogi, przeznaczenie samolotu, parametry i rok produkcji. Nieźle, prawda? Taki sposób wyszukiwania pozwala uzyskać dodatkowe informacje o samolocie, o którym już coś wiemy. Gorzej, jeśli znamy tylko jego nazwę. Wtedy czeka nas żmudne przeszukiwanie całego posegregowanego alfabetycznie spisu samolotów. By ułatwić poruszanie się w tym gąszczu informacji, między notkami umieszczono połączenia hipertekstowe. Niestety, czasem nie działają, a w wielu miejscach zapomniano je umieścić. Tak jest na przykład z informacjami o zakładach lotniczych.




Kupić, czy nie kupić? Encyklopedia jest bogatym źródłem wiedzy dla miłośników lotnictwa. Zawiera mnóstwo ciekawych informacji w przystępnej formie. Przewagę nad wersją książkową zapewniło jej dołączenie filmów i animacji, a umocnił – dobry system wyszukiwania danych.

Cena jest zdecydowanie niższa niż wydania książkowego, na dodatek zarejestrowani użytkownicy będą mogli kupić kolejne wersje encyklopedii dużo taniej niż pozostali. Za rok planowane jest rozszerzone wydanie MELW w formacie DVD-ROM. To z pewnością pozycja godna polecenia wszystkim interesującym się samolotami wojskowymi. I jeszcze informacja dla tych, którzy kupili encyklopedię, gdy tylko się ukazała: jeśli macie wersję pierwotną (brak w niej intro z przelatującym samolocikiem), możecie ją wymienić na wersję poprawioną w księgarni Bellony lub Vulcana ZA DARMO.

**TOPGUN**




Bellona/Vulcan 1998
Bellona
Encyklopedia
**Ogółem: 80%**

**Wymagania sprzętowe:**
486DX4/100 (zalecane Pentium 133), 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

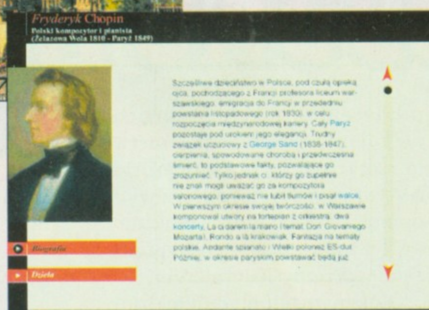
# Muzyczne wędrówki Romantyzm

Romantyzm to jedna z najpiękniejszych epok muzyki klasycznej. Każdy na pewno słyszał o twórcach takich, jak Bach, Beethoven, Czajkowski, Strauss, Wagner oraz oczywiście nasz rodak, Fryderyk Chopin. Muzyczne wędrówki zostały w całości przetłumaczone na język polski dzięki Wydawnictwu Naukowemu PWN. Program w prosty i przystępny sposób zaznajamia użytkownika ze wszystkimi ważniejszymi faktami.

Znajdziemy tu życiorysy kompozytorów oraz znanych indywidualności, opisy miejsc związanych z epoką Romantyzmu, instrumentów wykorzystywanych do odtwarzania utworów, a także stosowanych wtedy form muzycznych. Całość wyposażona jest w bardzo zgrabny interfejs. Po większości lokacji oprowadza nas Friedrich, komputerowy pomocnik.








Zobaczymy między innymi, jak wyglądała w Romantyzmie typowa sala koncertowa, opera, a nawet katedra. Oprócz faktów powszechnie znanych, poznamy też ciekawostki wszelkiego rodzaju.

W programie muzycznym nie mogło oczywiście zabraknąć możliwości odtwarzania fragmentów utworów. Jakość nagrania nie jest zachwycająca, ale w zupełności wystarczy, by użytkownik mógł poznać trendy panujące w ówczesnej muzyce. Największe wrażenie zrobiła na mnie część programu nazwana przewodnikiem. Każdy użytkownik może w nim sprawdzić, co zostało mu jeszcze do obejrzenia w programie, ile czasu poświęcił poszczególnym elementom i „miejscom" oraz wyszukać interesujące go tematy. Program oczywiście wyposażony jest w encyklopedię pojęć „romantycznych" (nazwaną biblioteką).

Całość jest godna polecenia. Już w tej chwili czekam na części poświęcone innym epokom (które, mam nadzieję, ukażą się w niedalekiej przyszłości).

VIZ

Muzyczne wędrówki
Romantyzm

Infogrames Multimedia/
Wydawnictwo Naukowe PWN 1998
Wydawnictwo Naukowe PWN
Program muzyczny
**Ogółem: 75%**

**Wymagania sprzętowe:**
486DX2/66, 8 MB RAM
dla Windows 3.x lub 16 MB RAM
i Windows 95/98/NT, CD-ROM 2×,
karta dźwiękowa 16-bitowa zgodna
z Sound Blaster

**Redaguje zespół w składzie:**
Zgredaktor (redaktor prowadzący)
gen. Bócevau (EKG)
Erectus Magnificus (Gildia RPG)
Kristoff (KS Gambler)
PiŁA (Klub Techniczny)
gen. TopGun (Aeroklub Gamblera)
White ViZard (Klub MTG)
Marcin Wichary (Klub DDT)
ZooltaR (Klub 3D)
**Projekt graficzny (layout):**
Piotr Kakiet



LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW



# tète

UKAZUJE SIĘ RAZ W MIESIĄCU

W dzisiejszym wydaniu:

**KLUBY**
**DISKEDITOR DREAM TEAM** .......... 44
Barrage .......... 44
Police Quest: SWAT 2 .......... 44
Deadlock 2 .......... 44
**KLUB 3D** .......... 45
**EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW** .......... 46
**GILDIA RPG** .......... 48
**INDEKS GIER I PROGRAMÓW MULTIMEDIALNYCH W 1998 ROKU** .......... 49
**ALFABETYCZNY SPIS GIER, KTÓRE UKAZAŁY SIĘ NA KRĄŻKU GAMBLERA W ROKU 1998** .......... 51
**KS GAMBLER** .......... 53
**AEROKLUB GAMBLERA** .......... 54
**KLUB TECHNICZNY** .......... 55
**KLUB MAGIC: THE GATHERING** .......... 55
**Reakcje Redakcji** .......... 56

## Chuda Gwiazdka

W bożonarodzeniowej edycji TeTe niestety bryndza. Chyba że potraktujecie jako prezent indeks programów opisywanych i recenzowanych w numerze oraz spis gier prezentowanych na naszych CD w tym roku. Dopisały za to klasyczne T&T - kończę więc, aby nie marnować miejsca na pierwszej stronie.

**Zgredaktor**

## Half-Life

Uruchom grę przez **hl.exe -console** (wybierając Start/Uruchom/ albo modyfikując właściwości skrótu w Windows). Od tej chwili po naciśnięciu klawisza tyldy (˜) masz dostęp do konsoli.

W konsoli wstukaj **sv_cheats 1**. Dostępne są następujące komendy:
/GOD - God Mode,
/NOCLIP - przechodzenie przez ściany i latanie,
/MAP xxxx - przejście do mapy xxxx (w trybie single player od c0a0, c0a0a itd... aż do c5a1). Pełna lista za miesiąc.

Jeśli uruchomisz grę przez **hl.exe -dev -console**, zamiast podanych kodów możesz używać komendy /GIVE xxxx. Oto fragment listy nazw przedmiotów, które można wstawić zamiast iksów:

item_healthkit, ammo_mp5clip, ammo_rpgclip, weapon_mp5, weapon_rpg, weapon_quantumdestabilizer.

Reszta - za miesiąc.

## Railroad Tycoon II

Naciśnij klawisz **Tab** i wstukaj:
Bigfoot - złoty medal,
King of the hill - dostajesz 100 tys. dolarów,
Powerball - Twoja kompania dostaje 100 milionów,
Let me in - masz dostęp do wszystkich terenów,
Speed Racer - podwaja maksymalną prędkość pociągów,
AMD103 - zmienia wszystkie lokomotywy w AMD103,
Show me the trains - wszystkie typy lokomotyw,
Viagra - powiększa miasta.

## Sin

Naciśnij tyldę (˜), aby przejść do konsoli i wstukaj:

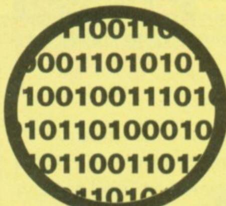
/health 999 - 999 zdrowia,
/wuss - wszystkie typy broni,
/superfuzz - God Mode,
/nocollision - przechodzenie przez ściany,
/wallflower - niewidzialność,
/spawn rockets - rakiety,
Give Thrallgun - tajna broń o dwóch trybach pracy, przełączanie warto podpiąć sobie pod klawisz, wstukując w konsoli np.: bind M „use thrallgun".

## Populous: The Beginning

Naciśnij jednocześnie klawisze Tab i F11, a potem wstukaj **byrne**, aby uruchomić następujące cheaty (używać podczas gry):
Tab/F3 - wszystkie czary,
Tab/F4 - wszystkie budynki,
Tab/F5 - uzupełnia mana.

## Spearhead

Podczas gry przytrzymaj jednocześnie klawisze: S, P, E, A, R, H i naciśnij Backspace - jesteś nieśmiertelny.




Dzisiaj tradycyjny, dwubiegunowy układ: trzy poprawki po jednej stronie (w tym dawno nie spotykana ciekawostka - kiedyś Wuja Zenona), kurs grzebania po drugiej - polecam!

## POPRAWKI

### BARRAGE

W podkatalogu **JUNK** można znaleźć plik **OPTIONS.DAT**. W nim pod offsetem 414h znajdują się trzy bajty z opisem poziomów, do których mamy dostęp. Po wpisaniu np. 21 21 21h uzyskujemy dostęp do dwóch pierwszych poziomów, natomiast po FF FF FFh - do wszystkich sześciu.

**Krzychu Cholemis**

### POLICE QUEST: SWAT 2

Aby móc wybierać dowolne misje, należy najpierw znaleźć plik **SWAT.INI**. Tam szukamy linijki **[Missions Played]**. Pod nią są wypisane wszystkie dostępne misje, każdy wiersz odpowiada jednej. Wystarczy znaleźć w tabelce wpis odpowiadający wybranej misji (lewa kolumna) i dopisać go do pliku.

| **Brygada SWAT** | | **Terroryści** | |
|---|---|---|---|
| SM1=1 | Shooting House Training | TM16=1 | Indoctrination |
| SM2=1 | Warehouse Training | TM17=1 | Trailer Park Training |
| SM3=1 | Father/Daughter Day | TM18=1 | Gangster Armory |
| SM4=1 | Convenience Store | TM19=1 | Busted |
| SM5=1 | Bank Robbery | TM20=1 | Hospital Takeover |
| SM6=1 | Runway Shooter | TM21=1 | Kidnapping Tammany |
| SM7=1 | High Risk Warrant | TM22=1 | Ransom |
| SM8=1 | Explosive Situation | TM23=1 | TV Station |
| SM9=1 | Trailer Park OD | TM24=1 | Valley Vigilantes |
| SM10=1 | Riot in the Valley | TM25=1 | College Recruitment |
| SM11=1 | Suburbia | TM26=1 | Loot, Shoot, and Recruit |
| SM12=1 | Domestic Situation | TM27=1 | The Manifesto |
| SM13=1 | Law Firm | TM28=1 | Ambush |
| SM14=1 | Assassination in the Park | TM29=1 | Topanga Canyon HQ |
| SM15=1 | Metro Station | TM30=1 | LAX |

Danymi osób zajmę się za miesiąc.

**Marcin Wichary**

## CIEKAWOSTKI

### DEADLOCK 2

Edytujemy plik DL2.PRF, przechodzimy pod offset 75h i zmieniamy wartość na 7Fh. Od tej pory można oglądać wszystkie filmiki na ekranie wyboru kampanii.

**Krzysztof P.**

## PODSTAWY

**Odcinek 8: Porównywania ciąg dalszy**

W ubiegłym miesiącu zajmowaliśmy się porównywaniem plików. To najważniejszy chyba element grzebania w savegame'ach, temat-rzeka, często będziemy do niego wracać. Dzisiaj wytłumaczę, jak porównywać kilka plików i wyszukiwać offsety parametrów nie podanych bezpośrednio w postaci liczb.

Świetnie się składa, że akurat na listopadowym kompakcie znalazła się wersja demonstracyjna gry **Jagged Alliance 2**. Jagged Alliance to seria znana i lubiana (często gości w naszej rubryce), i z pewnością, gdy ukaże się pełna wersja gry, również „dwójkę" rozłożymy na części. Dzisiaj przyda nam się demo.

Gra znajduje się na płytce #23a, w podkatalogu **Demos\JAGGALL2**. Po instalacji uruchamiamy ją i zaczynamy rozgrywkę, nie ruszając żadnych opcji. Każdego najemnika charakteryzują trzy paski: zdrowie (Health), energia (Energy) oraz morale (Morale). Załóżmy, że chcemy znaleźć offsety odpowiedzialne za pierwsze dwa wskaźniki (nierozerwalnie ze sobą związane).

Wprawdzie po najechaniu na każdy albo po wejściu do mapki możemy odczytać ich dokładne wartości liczbowe, ale będziemy udawać, że ich nie ma.

Tradycyjnie przy przerabianiu save'ów, gdy czegoś chce się uzyskać więcej, najpierw należy to zmniejszyć. Zastanówmy się, co zrobić, żeby stracić energię? Najbardziej logiczne byłoby pójście w kierunku wroga i rozpoczęcie walki. Niestety, to metoda zbyt „nieprzewidywalna" - przecież gra toczy się w czasie rzeczywistym. Jednak do celów testowych możemy zachować się nieprofesjonalnie i wywołać rozróbę między naszymi najemnikami.

Oto przepis: bierzemy Gasketa i Shadowa. Ustawiamy ich naprzeciwko. Obydwu należy przełożyć broń z ręki do plecaka, inaczej zaczęliby do siebie strzelać i byłaby niezła jatka... Potem - przygotowani do „eksperymentu" - możemy już nagrać stan gry (w pierwszym slocie).

Co dalej? Coś nieprzyjemnego - niech Gasket przywali „cieniowi" z piąchy... (i tak oto brutalność zajrzała nawet do tego kącika). Gdy ten „straci zdrowie" (tzn. odpowiedni wskaźnik zmaleje), nagrywamy nowy stan gry w następnym slocie. I robimy tak, dopóki nie wyczerpią się miejsca na save'y lub gdy Shadow zwali się na glebę (nie będziemy przecież kopać leżącego, chociaż w ostateczności też można). Uwaga! Nowy save należy tworzyć tylko wtedy, gdy atakowany rzeczywiście traci energię (pojawia się cyferka na minusie). Może zabrzmi to brutalnie, ale lejemy po nogach, żeby Shadow dostawał jak najmniej przy każdym podejściu.

Po tym akcie przemocy możemy wyjść z gry i poszukać naszych savegame'ów. Jeśli nie podaliśmy innej ścieżki, gra znajduje się w katalogu **C:\Program Files\JA2 Demo.** Wchodzimy tam i od razu zauważamy katalog **SavedGames**. I rzeczywiście, są w nim nasze savegame'y w postaci plików o nazwach **SaveGame??.sav** (miałem siedem).

W tym miejscu dwie uwagi:

a. Ponieważ program Advanced Compare (inne zresztą też) nie obsługuje długich nazw, należy się odpowiednio przygotować. Ja zmieniałem nazwy w ten sposób, że SaveGame01.sav stawał się plikiem o nazwie **SAVE1** itd.
b. Pliki różnią się rozmiarami. Może to oznaczać kłopoty, ale przecież spróbować trzeba...

Teraz przystępujemy do porównania. Mamy kilka plików, więc musimy podać wszystkie nazwy:

**AC SAVE1 SAVE2 SAVE3 SAVE4 SAVE5 SAVE6 SAVE7**

Aaaa... Kilkadziesiąt tysięcy różnic? Przecież tego w życiu nie da się sprawdzić... Chwila zastanowienia... Gdy trzaskaliśmy Shadowa, jego energia nie rosła, tylko wręcz przeciwnie - każda kolejna wartość była niższa od poprzedniej. Wykorzystajmy ten fakt i do wywołania AC dodajmy minus, oznaczający, że szukamy tylko tych bajtów, których wartości maleją:

**AC SAVE1 SAVE2 SAVE3 SAVE4 SAVE5 SAVE6 SAVE7 -**

Qapla' (po klingońsku „sukces")! Tym razem dostaliśmy tylko dwa offsety (jeśli nie, należy powtórzyć „lańsko", aby otrzymać więcej save'ów). Domyślamy się, że jeden odpowiada za zdrowie, a drugi za energię. Zapewne już wiecie, jak wykorzystać ten fakt.

Analogicznie, gdybyśmy szukali wartości rosnącej, trzeba zamiast minusa podać plus. Gdy podejrzewamy, że dana wartość może być słowem lub podwójnym słowem, można skorzystać z podwójnego minusa (- -) lub plusa (++), czasem to pomoże.

Na podanym przykładzie widać, jak znajomość odpowiedniej metody może ułatwić proces przerabiania save'a. Spróbujcie teraz w ten sam sposób znaleźć np. amunicję lub energię „w drugą stronę" (po użyciu np. apteczki).

**Marcin Wichary i jego koledzy z brygady SWAT (patrz niżej)**
**mwichary@gambler.com.pl**

PS Dziękuję wszystkim za uwagi dotyczące programu Gambler Pack. Więcej o nim - za miesiąc.





# KLUB 3D

Hm... Znowu nie było Klubu 3D w ubiegłym miesiącu. Wszystkich rozczarowanych przepraszam. Przyczyna, wbrew pozorom, jest jak najbardziej prozaiczna - nie było o czym pisać. Po targach ECTS, na których zapowiedziano mnóstwo produktów, wszyscy developerzy zajęli się ich szlifowaniem - tak, aby mogły pojawić się przed Gwiazdką. Ale w końcu doszło do przesilenia i lawina ruszyła.

Pojawiły się już **Shogo**, **Klingon Honor Guard**, **Trespasser** i **Sin**. Oprócz tego wyszło kilka ciekawych TPP, w tym najdziwniejsza gra sezonu - **ODT** (*Or Die Trying*, ponoć skrót można wytłumaczyć inaczej). Tak więc po długiej przerwie znowu mamy w co grać.

Najciekawsze wydarzenia to oczywiście Sin i mój osobisty faworyt, **Shogo**. O Sinie wypowiem się później - teraz skupię się na Shogo. Otóż jest to pierwszy, wydany poza Japonią, mangowy FPP z prawdziwego zdarzenia. Najdziwniejsze jest to, że w produkcji praktycznie nie brali udziału Japończycy - jedynie muzyka została skomponowana i wykonana przez naszych braci z Kraju Kwitnącej Wiśni. Mimo to gra ma niesamowity klimat i przypomina w stylu dobry serial SF. Niektórzy powiedzą, że jest przegadana. No cóż, właśnie taki jest urok Mangi - bohaterem przeważnie jest brat matki ojca siostry ciotecznego dowódcy szwagra i nie sposób zrozumieć intrygi, dopóki nie przeczyta się kilkudziesięciokilobajtowego pliku tekstowego stanowiącego wprowadzenie do gry.

Wszystkim, którzy nie lubią Mangi, radzę jednak zagrać w Shogo - to naprawdę jeden z lepszych FPP wydanych w tym roku. Oczywiście, nie jest w stanie lizać stóp Wielkiemu Nierealnemu, ale ma swój urok. Na dodatek wprowadza kilka nowinek, na przykład oferuje dwa tryby walki - na piechotę i w jednym z czterech wielkich bojowych Mechów. W każdym trybie dostępnych jest po 8 typów broni, więc mamy z czego postrzelać. Można też śmiało powiedzieć, że broń Mecha to najbardziej widowiskowe zabawki, jakie stworzono na potrzeby FPP. Nawet w Turoku nie było takiej zadymy na ekranie. Kolejną nowością jest wprowadzenie dwóch alternatywnych zakończeń gry. W zależności od odpowiedzi udzielonej w jednej z rozmów, akcja toczy się na dwa różne sposoby.

Skoro mówimy już o synach Nipponu, nie mogę przemilczeć Bardzo Ważnego Wydarzenia. Ci z Was, którzy mają PlayStation, znają na pewno grę **Tenchu**. Jest to TPP dający unikatową możliwość wcielenia się w niewidzialnego zabójcę - ninję. Zabawa polega na jak najcichszym wykonaniu każdej misji. Nie wolno dać się zauważyć. Najwięcej punktów dostajemy za zlikwidowanie strażników tak, aby „nie wiedzieli nawet, co ich zabiło". Misji jest tylko 8, ale gra się bardzo długo, wykonując każde zadanie po kilka razy. Dlaczego jednak piszę o jakiejś grze na PSX?

Otóż w Europie Tenchu został wydany przez Activision, co oznacza, że pojawi się także na PC. Nawet nie wyobrażacie sobie, jak ucieszyła mnie ta wiadomość. Zwłaszcza że w porównaniu z japońską, wersja europejska została bardzo ulepszona. Poprawiono inteligencję przeciwników, zmieniono trochę niektóre misje i dodano dwie nowe. Gwarantuję - Tenchu daje rozrywkę na najwyższym poziomie.

Czas w końcu zająć się **Sinem**. Po doskonałym demku (było na naszym CD) oczekiwałem równie dobrej gry. I nie jestem pewien, czy się aby nie rozczarowałem. Bo z jednej strony Sin na pewno jest lepszy od Q II (oczywiście w singlu), ale z drugiej - ma cały zestaw bardzo denerwujących wad. Przede wszystkim - KOSZMARNIE długi czas ładowania. Otóż quickload, który - sądząc z nazwy - powinien być szybki, może trwać nawet 165 s (mierzyłem z zegarkiem w ręku!) Co prawda mój puter nie jest „najwyższych lotów", ale np. Unreal ładował się najwyżej 15-20 sekund. Doprawdy nie rozumiem, jak można dopuścić do czegoś takiego. I nie jest to kwestia komputera - sprawdzałem na innych, jest podobnie. Bardzo mi się to nie spodobało i mam wrażenie, że Ritual nie dopracował do końca swojego produktu.

Sin ma jeszcze jedną niesłychanie denerwującą cechę - otóż katalog z save'ami szybko osiąga gigantyczne rozmiary. Nawet jeżeli nie zapisujecie gry, Sin zakłada sobie jakieś pliki, skutecznie zapychające miejsce na twardym dysku. Gdy zainstalowałem grę, wolne miejsce na HD skurczyło się o 80 MB!!! To już nie jest nawet denerwujące - to poważna wada. Natomiast ciekawe, że niezależnie, czy gracie w rozdzielczości 640×480, czy 512×384 framerate jest prawie taki sam. W każdym razie nie widać wielkich różnic.

Czas przejść do bardziej prozaicznych zagadnień - jak grać skutecznie? Rada jest na pozór bardzo prosta: należy celować w głowę. Przeciwnika, który ma nieosłonięte czoło, można załatwić jednym strzałem. Dopiero potem zaczynają się problemy - większość nosi hełmy lub są to cyborgi i jeden strzał nie rozwiązuje problemu. Strzelanie w korpus odradzam: po pierwsze - prawie każdy przeciwnik nosi kamizelkę kuloodporną, po drugie (to jest może trochę cyniczne) - zniszczona kamizelka na nic się nie przyda. Oczywiście trafić biegającego przeciwnika w czoło nie jest łatwo, ale jeżeli już się uda, najczęściej usłyszymy odpowiedni komentarz z ust Johna R. Blade'a.

Do wyboru mamy aż 13 środków zabijania. Ktoś mógłby powiedzieć, że to niewiele w porównaniu np. z takim Turokiem (24 czy coś koło tego), ale w zupełności wystarczy. Każda broń została bardzo dobrze zaprojektowana i ładnie wykonana. Dodatkowo w fabryce chemicznej można znaleźć tłumik, który działa z magnum i pistoletem maszynowym. Jedyne zastrzeżenie mam do celności tych dwóch broni. Otóż można nimi trafić przeciwnika stojącego na oko jakieś 200 m dalej. Wydaje mi się, że rozrzut powinien być trochę większy. Z drugiej strony, shotgun działa dokładnie tak, jak powinien - dobry na krótki dystans i prawie zupełnie nieskuteczny na długi. Celny strzał z point blank (czyli stojąc twarzą w twarz z przeciwnikiem) może urwać pół ciała. Heh - w takich momentach zawsze wyobrażam sobie, co by powiedzieli Wasi rodzice, gdyby przeczytali te słowa. Można by z nich wywnioskować, że gracze komputerowi to banda zwyrodnialców. Mooooowa :)

W Sina nie można grać tak, jak w Quake'a II. Wpadanie do pokoju pełnego wrogów i strzelanie do wszystkich kończy się przeważnie szybkim zejściem. Walka w Sinie bardziej przypomina prawdziwą strzelaninę. Trzeba się kryć. Wyskakiwać zza ścian, oddać kilka strzałów i schować się. W takiej sytuacji ważne jest odpowiednie wykorzystanie broni. W wąskich przejściach dobrze sprawdza się shotgun. Przeciwników stojących dalej najlepiej wykańczać pistoletem (magnum lub maszynowym). Ciężki karabin maszynowy sprawdza się w walce z twardszymi przeciwnikami.

Kiedy prowadzicie wymianę ogniową, pamiętajcie, że magnum i PM mają magazynki, które opróżniają się. Nie ma nic bardziej niebezpiecznego niż ładowanie broni pod ostrzałem. Na szczęście autorzy przewidzieli możliwość ręcznego przeładowania broni. Jeżeli więc po jakiejś strzelaninie zostały Wam w pistolecie tylko dwa pociski, przeładujcie go, a unikniecie nieprzyjemnej niespodzianki.

W Sinie wykorzystano ten sam element, co w Hexenie - jedna broń musi zostać złożona z kawałków. Dla ułatwienia podam, gdzie znajdują się wszystkie trzy kawałki (ci, którzy wolą odkryć to sami, niech nie czytają tego akapitu). Dwa znajdują się w fabryce chemicznej (to ta misja, w której nie wolno się pokazywać i strzelać). Pierwszy jest w pokoju zalanym kwasem na górnym poziomie, drugi - w zamkniętym za pomocą czerwonej karty kodowej pomieszczeniu w podziemiach fabryki. Kartę trzeba znaleźć, leży w jednym z laboratoriów. Ostatnia część znajduje się w tajnej podwodnej bazie SinTeku umieszczonej pod platformą wiertniczą. Kiedy znajdziecie brakującą część, dostaniecie 2 w 1 - pulse rifle i plasma cannon (zmieniamy je klawiszem „weapon use").

Należy zwracać uwagę na komputery, wyświetlające jakieś literki na ekranach. Tych terminali można używać. Przeważnie służą do otwierania drzwi, wyłączania niektórych urządzeń blokujących drogę, czasem do innych specjalistycznych działań. Taki sposób interakcji z otoczeniem bardzo mi się podoba - zwłaszcza, że na jednym komputerze znalazłem sparodiowaną wersję Dooma. Nie wiem, czy autorzy zdawali sobie sprawę, że gra Gloom naprawdę istnieje - podejrzewam, że nie.

Moją opinię o Sinie możecie przeczytać w recenzji na str. 22. Gra podoba mi się. Wciąga, ma bardzo interesującą historię i niecodzienny szwarccharakter (czy raczej szwarccharakterzycę). Mam jednak wrażenie, że uznanie jej za najlepszą grę Gambleriady było błędem - moim faworytem był lepszy i ładniejszy Heretic II. Ale to już kwestia gustu, a o gustach się nie dyskutuje.

**I na koniec...**

**Gambleriada**. Wydaje mi się, że ze wszystkich turniejów Quake'a odbywających się na targach ten ostatni był najbardziej udany. Poziom niesłychanie wysoki, w końcu dobre komputery (mieliśmy tylko jedną awarię i to niewielką). Na widowni prawie cały czas siedziało i stało 150 osób. Niemal tyle, co na Torwarze, gdzie było 4 razy więcej miejsca.

Poważne plany wiążę z następną Gambleriadą, która odbędzie się najprawdopodobniej za rok. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że będziemy grali w Quake'a III Arena. Tym razem moglibyśmy to zrobić na Griadzie TEAMPLAYA. Myślałem już o tym wcześniej, ale skończyło się na pomyśle. Teraz zdecydowałem się przedstawić ideę Wam, czyli szerokiej publice. Jeżeli chcielibyście, aby odbyły się Pierwsze Krajowe Mistrzostwa Klanów z Pingiem Niższym Niż 200, napiszcie. Żeby zacząć przygotowania, muszę mieć zgłoszenia od minimum 8 klanów (niekoniecznie od organizacji internetowych - mogą to być przedstawicielstwa gralni z całej Polski). Póki co stanęło na teamach 4-osobowych. Wszystkich zainteresowanych proszę o kontakt przez e-mail. Jeżeli pomysł nie wypali - zagramy w zupełnie normalną Arenę.

**ZooltaR**
**zooltar@gambler.com.pl**



# EKG
## ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

**Motto:**
**Niech nienawidzą, byleby się bali.**
**Akcjusz**

W tym numerze znowu batalie o StarCrafta. Tym razem spółka Wilk & Kacz Gracz metodycznie wdeptuje w ziemię poprzednich dyskutantów.

## Konkurs

**Wyłącznym sponsorem konkursów w Elitarnym Klubie Generałów jest firma IPS Computer Group (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel.: 642 27 66 i 642 27 68).**

Na początek rozwiązanie konkursu z nr. 11/98:

1. „Supergirl" z Red Alert to Tanya.
2. Fremenów mogą wysyłać do boju Atrydzi.
3. Oto kolory rodów: Ordosi - zielony, Atrydzi - niebieski, Harkonnenowie - czerwony.
4. Sonic Tank - Dune 2, Dune 2000; Mamut - C&C, Red Alert; Stealth Tank - C&C; Cruiser - Red Alert. Należało podać wszystkie gry! Uznawałem tylko odpowiedzi, w których brakowało Dune 2000, ponieważ w momencie, kiedy układałem pytania, nie było jej jeszcze w sprzedaży. Expansion packów nie trzeba było wymieniać, choć to oczywiście nie jest błąd.

Jeszcze słowo o konkursie 10/98. Najciekawsze jest to, że najwięcej kłopotów sprawiło Wam pytanie nr 1. Prosiłem o podanie pełnej nazwy pojazdu budująco-wydobywczego Terran. Większość pisała, że jest to SCV (słusznie, ale to skrót), natomiast niektórzy mocno kombinowali. Na przykład: Space Constructive Vessel, Supply Construction Vehicle, Star Construction Vehicle, Special Construction Vehicle, Specialized Construction Vehicle, Searching Crystals Vehicle (!), Structure Construction Vehicle, Small Construction Vehicle. Jednak najpiękniejsze rozwinięcie skrótu wymyślił **Krzysztof Proskień** (od razu zaznaczam, że odpowiedź opatrzył „smileyem"): Samochód Co Vydobywa. Za poczucie humoru mała nagroda: gra **Galapagos**, ufundowana oczywiście przez **IPS CG**.

Zwycięzcą w konkursie 10/98 został **Grzegorz Arseniuk**. W nagrodę otrzyma zestaw gier z serii UFO, czyli **UFO: Enemy Uknown**, **X-Com: Terror from the Deep** i **X-Com: Apocalypse**. Gry ufundowała firma **IPS CG**.

Klasyfikacja po siedmiu konkursach włącznie z odpowiedziami z nr. 10/98 (pierwszych 21 miejsc):

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Tomasz Świderski - 57 | (8 + 6 + 10 + 4 + 10 + 10 + 9) |
| 2. | Tomasz Kołoda - 56 | (10 + 4 + 6 + 7 + 10 + 10 + 9) |
| 3. | Kamil Polakow - 51 | (7 + 10 + 0 + 4 + 10 + 10 + 10) |
| 4. | Hubert Twardowski - 50 | (10 + 3 + 6 + 6 + 6 + 10 + 9) |
| 5-6. | Konrad Bucki - 49 | (7 + 6 + 0 + 7 + 10 + 10 + 9) |
| | Krzysztof Grabski - 49 | (7 + 6 + 0 + 10 + 6 + 10 + 10) |
| 7-8. | Grzegorz Arseniuk - 48 | (7 + 8 + 0 + 7 + 6 + 10 + 10) |
| | Łukasz Nowak - 48 | (10 + 0 + 3 + 6 + 10 + 10 + 9) |
| 9. | Robert Benedyk - 46 | (7 + 0 + 0 + 9 + 10 + 10 + 10) |
| 10. | Mariusz Jarczewski - 41 | (2 + 4 + 2 + 4 + 10 + 10 + 9) |
| 11. | Grzegorz Charmast - 39 | (10 + 0 + 0 + 10 + 0 + 10 + 9) |
| 12-13. | Marek Knyt - 38 | (10 + 4 + 0 + 0 + 5 + 10 + 9) |
| | Szymon Gryckiewicz - 38 | (6 + 4 + 2 + 6 + 0 + 10 + 9) |
| 14. | Paweł Polański - 37 | (5 + 0 + 0 + 3 + 10 + 10 + 9) |
| 15. | Paweł Wojtkiewicz - 36 | (9 + 7 + 0 + 0 + 0 + 10 + 10) |
| 16. | Michał Bachur - 33 | (10 + 0 + 0 + 4 + 0 + 10 + 9) |
| 17. | Łukasz Dębski - 32 | (7 + 6 + 0 + 0 + 0 + 10 + 9) |
| 18. | Artur Siupik - 31 | (10 + 3 + 5 + 4 + 0 + 0 + 9) |
| 19-21. | Arek Kriszpin - 30 | (10 + 0 + 0 + 0 + 10 + 10 + 0) |
| | Marcin Puczok - 30 | (10 + 3 + 2 + 0 + 6 + 0 + 9) |
| | Krzysztof Proskień - 30 | (10 + 5 + 0 + 6 + 0 + 0 + 9) |

Przypominam, że nasza zabawa trwa do momentu, aż pierwsza osoba uzyska 66 punktów. Dwaj Tomkowie, Świderski i Kołoda, mają szansę na to już po udzieleniu poprawnych odpowiedzi na pytania z nr. 11/98. W tej chwili nie dostałem jeszcze od nich kuponów, a więc... zobaczymy. Ponieważ już wyniki z nr. 11/98 (a jeśli nie, to na pewno rozstrzygnięcie konkursu z nr. 12/98) pozwolą wyłonić zwycięzcę, w tym numerze nie ma nowych pytań.

W numerze 2/99 (albo 3/99) rozpoczniemy nowy konkurs. Prosiłbym o Wasze opinie na temat tego, który się właśnie kończy. Po pierwsze, chciałbym wiedzieć, czy odpowiada Wam formuła kilkuetapowej batalii. Po drugie, czy pytania powinny być łatwiejsze, czy też wymagające naprawdę solidnej wiedzy i przekopywania się przez magazyny komputerowe (wtedy na pewno odzew Czytelników będzie mniejszy). I po trzecie, czy liczba pytań (obecnie 4) w poszczególnych etapach powinna być zmieniona.

## StarCraft

Pokaźną część wrześniowego EKG zajmują listy o StarCrafcie. To jedna z moich ulubionych gier, więc z wielkim zainteresowaniem zasiadłem do lektury. Gdy przeczytałem dwa listy, prawie zwaliło mnie z nóg. Trzeciego nie doczytałem do końca, gdyż dostałem zawału serca. Całe szczęście, że babcia czuwała w drugim pokoju. Kilka dni później - w szpitalu - dokończyłem czytania. Trzeci list był naprawdę niesamowity. Dostawałem po nim drgawek, wymiotów i innych nieprzyjemnych rzeczy. Przy czwartym zemdlałem tylko kilka razy. Osobom, które napisały te listy, należy przyznać ordery, a potem zesłać je na Sybir albo rozstrzelać. Ci znakomici eksperci zdążyli odkryć istotę i jakość gry po niespełna dwóch tygodniach kontaktów z nią. Dla tych geniuszy StarCraft nie kryje już żadnych tajemnic.

W pierwszym liście autor stwierdza, jakoby stara taktyka „na masę" sprawdzała się znakomicie. Wychodzi tu na jaw, ile czasu spędził nad grą. Według niego o żadnej taktyce nie ma mowy. Wystarczy wyprodukować obojętnie co, byle w liczbie nie mniejszej niż 100, wysłać w stronę przeciwnika i patrzeć, jak niszczy mu bazę. Tak dobrze niestety nie jest. W StarCrafcie nie ma jednostki doskonałej, która sprawdziłaby się w każdej sytuacji. Na przykład, niech setka Marines zaatakuje kilka Reaverów i Templarów albo setka Mutalisków - 12 Hydralisków otoczonych Dark Swarm. Przykłady można mnożyć. Ale jeśli się nie zna gry, skąd można to wiedzieć?

Kolejny autor zdołał rozszyfrować i stosownie ocenić SI, rozgrywając tylko misje z kampanii. Według niego przeciwnik nie potrafi przeprowadzać silnych, kombinowanych ataków. Całe szczęście, że ekspert nie rozpisał się za bardzo na ten temat. Na koniec wspomniał o rasach występujących w grze: „ludzie są ciency jak barszczyk, Zergowie jeszcze gorsi". Błyskotliwą ocenę wysnuł po dwóch tygodniach grania, gdy np. ostatnie misje Zergów przechodził wyłącznie Guardianami, a jakości innych jednostek nie trzeba było już odkrywać. W rzeczywistości w kampanii można się tylko zapoznać z grą, da się ją przejść najprostszymi sposobami, a prawdziwa walka z komputerem rozpoczyna się dopiero na pojedynczych mapach.

Trzeci list jest, moim zdaniem, najlepszy. Jego autor powinien zostać odznaczony. Po wielu godzinach walki stwierdził, że komputer jest NIEPOKONANY. Niestety, nie jest to zasługa nowego rodzaju SI, ale najzwyklejszego oszustwa... A może przyczyna wygranej nie leży w zbyt szybkim rozwoju komputera, ale w zbyt wolnym - gracza? Może by tak nie rzucać się od razu na multiplayer z komputerem, lecz potrenować kampanię? Co do produkcji jednostek, to chociaż sam sprawdzałem wiele razy, nigdy nie zauważyłem, żeby komputer robił to szybciej. Warto wspomnieć, że podczas sprawdzania szybkości rozwoju sił komputera, nie wpisuje się cheatów (też na niego działają, oprócz nieśmiertelności). Jedynym oszustwem, jakie popełnia Sztuczna Inteligencja, jest znajomość pozycji startowej oraz ruchów wojsk gracza - nic więcej. Zamiast szukać spisków stulecia, w które zamieszanych jest ponad tysiąc osób z całego świata, lepiej nauczyć się grać.

Kolejna wypowiedź nie jest gorsza od poprzedniej. Oceny występujących w grze ras są po prostu śmieszne. Podobno nie da się dobrze kierować jednostkami Protossów w wirze walki, rzucać Psionic Stormów, produkować Skarabów?... Ano nie da się, ale tylko wtedy, gdy się ma dwie drewniane rączki. Jeśli przedtem autor grał tylko w szachy, to StarCraft nie jest dla niego. Natomiast jeśli chodzi o słabość ludzi w starciu z Mutaliskami, to paczka (12) Krążowników jest w stanie spokojnie załatwić nawet 50 Mutalisków. Dalej ekspert stwierdza, że Ultralisków nie wykorzystywał, bo są bezużyteczne. Królowych i Defilerów pewno też nie używał? Podejrzewam, że ograniczył się tylko do Zerglingów, Hydralisków, Mutalisków i Guardianów. Ultraliski nie są może doskonałe, ale otoczone Dark Swarm mogą zdemolować każdą niemal linię obrony. Na końcu autor stwierdza, że lotnictwo Protossów jest mało skuteczne w porównaniu z ceną. Genialne stwierdzenie. Najlepsze myśliwce w grze są do bani.

Z przykrością stwierdzam, że w trzech ostatnich listach jest tyle prawdy, ile w bajkach mojej babci o krasnoludkach. Ciągle nie jestem w stanie zrozumieć, jak można ocenić grę po dwóch tygodniach albo co gorsza po pierwszym kontakcie. Te przemyślenia i rady są beznadziejne, nigdy się nie dowiem, jak autorzy do nich doszli. Następnym razem, zanim ktoś zacznie pisać podobne bzdury, niech trochę lepiej pozna grę (pierwszy list jest dobry, jeśli pominąć tekst o „huzia na Józia"). Przykro mi, że musiałem tak objechać niedoszłych ekspertów, ale to było zło konieczne. Może po moim liście niektórzy z nich najpierw zastanowią się, a dopiero potem napiszą.

**Wilk**

## StraCraft vs. Total Annihilation

Globlin porównuje w liście Total Annihilation ze StarCraftem. A przecież obie gry znacznie się różnią. Co prawda Total wprowadza atmosferę wielkiej międzygwiezdnej wojny lepszą niż SC, ale w najnowszym dziecku Blizzarda nie

do końca o to chodzi. Fakt, TA ma więcej jednostek, lecz większość z nich nie jest wykorzystywana. Kolejne oddziały są po prostu ulepszane przez zwiększanie zasięgu ataku, siły uderzenia itp. W rzeczywistości nie różnią się sposobem działania od poprzedników. To ma być wielka różnorodność? Kiedy osiągnę najwyższy stopień rozwoju, w fabryce, która teoretycznie może produkować 6-7 typów oddziałów, robię tylko ten jeden, najlepszy. Bo po co produkować średnie czy lekkie czołgi, jeśli mogę wystawiać goliathy?

W StarCrafcie nie ma tego problemu. Wojska każdego rodzaju są wykorzystywane do końca gry. Specyfika walki wymaga, aby gracz wykorzystywał oddziały różnych typów - wtedy będzie miał szanse na zwycięstwo. Do tego w TA strony konfliktu nie różnią się tak bardzo. Obie posiadają odpowiadające sobie jednostki, różniące się tylko nazwą, wyglądem oraz rodzajem wystrzeliwanego pocisku. Taktyka walki jest taka sama dla obu nacji. W tym miejscu StarCraft uzyskuje wyraźną przewagę: każda rasa ma swój sposób grania. Terranie dysponują najlepszą linię obrony, potężną flotą, niewidzialnymi jednostkami. Niemal każdy oddział Protossów to forteca sama w sobie, a większość Zergów jest słabiuteńka, lecz nadrabia to szybkością produkcji i możliwością wystawienia ogromnych sił.

Globlin pisze także o dużym wyborze strategii w Totalu. A jakże, jest oszołamiający. Przeciwnika mogę zmieść z powierzchni ziemi potężnym nalotem (aż dwa typy bombowców, różnią się beznadziejnym działkiem z tyłu), jeśli będzie miał za mało wieżyczek. Albo też załatwię sprawę dyplomatycznie (za pomocą Diplomata - wyrzutni rakiet dalekiego zasięgu). Mogę też ostrzelać go z dalekosiężnych dział pancerników. A gdy jestem już całkiem leniwy, to po prostu zbuduję mnóstwo miłych dział, mogących przestrzelić całą mapę, albo dużo silosów nuklearnych i zniszczę bezradnego wroga. Wystarczy wyprodukować większe siły niż ma wróg. Jak widać, Total nie wnosi niczego specjalnego do strategii.

Jeśli chodzi o walkę na elektronikę i kto wie, co jeszcze, to jak inaczej określić maskowanie oddziałów, wyłączanie systemów elektronicznych (Lockdown), Comsat Station, Stasis Field, Irradiate, Shockwave? Poza tym trudno byłoby stosować ten rodzaj walki po stronie Zergów. Bardzo też jestem ciekaw, w jaki inny sposób można było rozwiązać nachodzenie jednostek latających na lądowe. To oczywiste, że jeśli coś jest wyżej, to zasłania to, co znajduje się na dole. A powstający przy tym bałagan oraz ograniczoną liczbę jednostek w grupie rekompensuje przypisywanie poszczególnym zgrupowaniom cyferki (Ctrl + cyferka - może Globlin tego nie wie?). W ten sposób można sprawnie kierować nawet 120 oddziałami. Wystarczy używać obu rąk.

Nie zgadzam się też z tezą, jakoby pod bazą było pełno surowców. Z jedną bazą można pociągnąć około 20 minut. Jeżeli nie założy się nowej, gra zazwyczaj kończy się (i na pewno nie zwycięstwem). Ciekawe, czy Globlin zauważył, że w Totalu surowców jest nieskończenie dużo i nawet nie trzeba się rozglądać za nowymi złożami.

Po przeczytaniu części listu dotyczącej „buraczków" (ataki amfibii, satelity) byłem już całkowicie pewny, że autor w ogóle nie rozumie, o co chodzi w tej grze. A może oprócz amfibii, kanonierek i tych wszystkich rzeczy, o których wspominał Globlin wprowadzić: szpital (gdzieś muszą być leczeni ranni), kuchnię polową (trzeba coś jeść), grabarzy (trzeba pochować zabitych), stacje paliw i składy amunicji. Bez sensu jest także zarzut dotyczący braku możliwości budowania mostów, murów, dróg. Po co Zergom drogi? Z czego mieliby budować mury? Mosty są, ale jako element mapy. „Obserwowanie ruchów przeciwnika" - ktoś chyba zapomniał o Observer, Comsat Station, Parasite, możliwości zakopania pierwszego lepszego Zerglinga. Pomysł z ustawianiem kamer jest niedorzeczny. Po co Blizzard miałby korzystać z cudzego, na dodatek kiepskiego pomysłu, skoro wypracował własny, lepszy.

StarCraft nie miał być drugim Total Annihilation, z mnóstwem niepotrzebnych rzeczy. StarCraft to przede wszystkim strategia multiplayer. Była testowana tak, żeby każda strona miała jednakowe szanse. Uważam, że SC jest najlepszą strategią czasu rzeczywistego, jaka się w ogóle ukazała. Oferuje wspaniałą zabawę w trybie single, a jeszcze lepszą w multi. Potwierdza to fakt, że często organizowane są turnieje tej gry (w ciągu 2 miesięcy uczestniczyłem w trzech). O turniejach Total Annihilation jakoś nigdy nie słyszałem. Prawda jest taka, że SC nie ma żadnego godnego konkurenta.

Stwierdzenie, jakoby gra była robiona na kolanie, jest głupie. Najlepszym przykładem wyciskania od ludzi kasy jest kiepska Dune 2000 (sprzedawać taki gniot za 150 zł to... moje ubogie słownictwo nie znajduje odpowiedniego wyrażenia; złodziejstwo to za lekko powiedziane). Argumenty podawane przez Globlina właściwie kompromitują go. Są nieprzemyślane, wyssane z palca. To pytania z cyklu: „Dlaczego w Quake'u nie ma shrinkera?" Od razu widać, że autor nie ma pojęcia, o czym pisze. Zdaję sobie sprawę, że gra może się nie podobać bez konkretnego powodu (nie lubię Commandosa, pomimo ciekawej fabuły i wspaniałej grafiki). Ale żeby na siłę wymyślać głupoty, to już przesada. Na drugi raz zastanów się, co piszesz!

Zbulwersowani

**Wilk & Kacz Gracz**

## StarCraft - Terranie

Uważam, że Terranie nie dorównują pozostałym dwóm rasom. Najpierw omówmy pojedynek z Zergami. Kiedy na Battle.net grywam Zergami, to w momencie rushu 12 Zerglingami oponent ma najwyżej dwóch Marines i Bunkier w budowie. Po trzech Zerglingów na Marine, dwóch na chłopa [SCV - gen. B.], reszta na Bunkier. Kiedy już cele zostaną zniszczone, to zostawiam czterech przed Barakami (najczęściej są dwa Baraki), a resztę wysyłam na chłopów. Chłopi zwykle zabiją mi paru Zerglingów. Kiedy Zerglingi, stojące przed Barakami i zabijające wychodzących Marines, też zginą, pojawia się następna dwunastka, a po chwili pierwsze Hydraliski.

I nie ma co mówić, „że jak się Terranie rozbudują, to...", gdyż na tym polega strategia Zergów: nie dać się rozbudować. A jeżeli już Terranie się rozbudują, to Zergowie będą mieli kłopoty, gdyż nic nie wkurza bardziej niż niewidzialne myśliwce. Jednak dopuszczenie Terran do rozbudowania źle świadczy o umiejętnościach gracza.

Ostatnio zacząłem grać Protossami (ku uciesze ZooltaRa), ale tylko w pojedynkach przyjacielskich (np. 2v2 czy inne wariacje), gdyż laddery gram Zergami. Zealoci pojawiają się później niż Marine, lecz jeden Zealot poradzi sobie z dwoma Marine, a przecież różnica w czasie budowy wynosi zaledwie kilkanaście sekund. Zwykle wpada 10 moich Zealotów, gościu ma nie więcej niż dwa Bunkry. Oczywiście, Bunkry są wkurzające, więc jazda przed siebie. Tam robię rzeź SCV, a jeśli rywal wywali swoich gości z Bunkra, żeby rozwalili moich Zealotów, to są podani jak na talerzu.

**H.W. Akeley (na battle.net [ECHO]Akeley); akeley@kki.net.pl**

Bardzo się cieszę, że z takim ożywieniem reagujecie na opinie dotyczące StarCrafta. Oczywiście doświadczeni gracze z Battle.net będą reagować zupełnie inaczej i zupełnie inaczej grę odbierać. Po pierwsze, żeby grać na Battle.net trzeba StarCrafta lubić (bo niby co miałaby tam robić osoba, której się produkt Blizzarda nie podoba). Po drugie, nie ma żadnego porównania między grą przeciw komputerowi i przeciw drugiemu człowiekowi. Po trzecie, w zupełności się zgadzam, że prawdziwym wyzwaniem (oprócz Battle.net) są pojedyncze misje, najlepiej wtedy, gdy gra się przeciwko co najmniej dwóm komputerowym wrogom.

Sądzę jednak, że ci, którzy wypowiadają się krytycznie o StarCrafcie zarzucają mu po prostu nadmierne wyeksponowanie opcji zręcznościowych. Prawdziwa gra strategiczna to taka, w którą mógłby zagrać (i wygrać) facet po chorobie Heine-Medina (a więc odpadają wszystkie RTS-y). Co oczywiście nie zmienia faktu, że StarCraft jest doskonałą rozrywką, tak jak i wiele innych strategii czasu rzeczywistego.

A teraz o liście H.W. Akeleya - czekam na Wasze riposty i Wielką Obronę Terran! Ode mnie tylko jedna uwaga: czasem na dużych mapach błyskawiczny rush nie jest możliwy ze względu na ukształtowanie terenu, więc Terranie zdążą przygotować obronę (ich przeciwnik nie jest niczemu winien). Gdyby Terran można było tak łatwo pokonać we wczesnej fazie gry, to nikt nie wybierałby tej rasy, prawda?

**generalissimus Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów**
**jacek@gambler.com.pl**

## StarCraft - Brood Wars

Miejsca jest mało, więc tytułowe rozszerzenie przedstawiam w telegraficznym skrócie: 3 kampanie (26 misji), 100 map dla wielu graczy, 6 nowych jednostek, 2 ulepszenia.

**Jednostki Zergów:** Devourer to przekształcony Mutalisk, atakuje jedynie cele powietrzne, jego strzał nie tylko uszkadza, ale także ochlapuje cel i jego sąsiadów kwasem, który zżera pancerz do połowy. Lurker - przekształcony Hydralisk - atakuje tylko cele naziemne i tylko spod ziemi; rząd kolców uszkadza wszystkie jednostki wroga między Lurkerem a jego celem. Dodano ulepszenia do Ultraliska: +3 pancerza i przyspieszenie.

**Jednostki Ziemian:** Combat Medic ma 60 HP i automatycznie kieruje się w stronę najbliższej rannej jednostki, potrafi też, choć znacznie większym kosztem, usuwać wszelkie niekorzystne efekty (Parasite itp.) i oślepiać jednostki (Optic Flare - zasięg wzroku spada do 1 NA ZAWSZE). Valkyrie to ciężki myśliwiec, strzelający pęczkami małych rakiet, które trafiają w cel powietrzny i jego okolice. Dobry na zgrupowania. Ulepszenie do Goliata - Charon Boosters - polega na zwiększeniu zasięgu rakiet do takiego, jaki mają Guardiany.

**Jednostki Protossów:** Corsair to ultraszybki myśliwiec, znacznie tańszy od Scouta, ale tylko do walki powietrznej. Można mu dodać Disruption Web, efekt, który kasuje na pewnym obszarze możliwość fizycznego ataku z ziemi. Dark Templar jest taki, jak go pamiętamy ze StarCrafta (niewidzialny, 45 z pięści :) i może się połączyć z drugim, tworząc Dark Archona. Ten z kolei wywołuje następujące efekty: Feedback (zabiera jednostce całą energię i przy okazji zadaje jej tyle uszkodzeń, ile energii straciła), Maelstrom (blokuje na chwilę wszystkie organiczne jednostki na pewnym obszarze) oraz - uwaga! - Mind Control, dzięki któremu można przejąć kontrolę nad niemal dowolną jednostką kosztem utraty 200 energii i wszystkich osłon (a DA bez osłon jest baaardzo wątły).

**Zgredaktor**



# GILDIA RPG

W dzisiejszym odcinku Gildii znowu obrona Final Fantasy VII, a poza tym bardzo interesujący list o grze Crossfire (szkoda że wymaga komputera o tak nietypowej konfiguracji :), ale... per aspera ad astra). W następnym numerze rozstrzygnę konkurs z numeru 11/98, na razie przyszło mało odpowiedzi.

## Final Fantasy VII

Bardzo długo zbierałem się, zanim zdecydowałem się napisać w obronie FF VII, brutalnie i niesłusznie (moim zdaniem) stłamszonej przez p. Jacka Piekarę. W dalszej części listu będę porównywał wyżej wymienioną grę do Might & Magic VI, gdyż ta została oceniona na 95%, a chciałbym udowodnić, że zasługuje najwyżej na 73%. Po pierwsze: grafika. Jeżeli piękne, wyrenderowane lokacje i trójwymiarowi, tworzeni w czasie rzeczywistym bohaterowie są gorsi od bitmapowych i rozpikselowanych postaci oraz budynków, to zgadzam się z Panem w 200 procentach: grafika FF VII jest beznadziejna!

Po przeczytaniu o „beznadziejnie skonfigurowanej klawiaturze" i „trudnym z powodu braku obsługi myszki menu" poczułem się jak jakiś superman. A to dlatego, że opanowałem tę „beznadziejną konfigurację" oraz „trudne menu" w mniej więcej 6 minut.

Napisał Pan, że gra jest liniowa. W tym jest trochę prawdy. Jednak na pewno nie można powiedzieć, że w pełni liniowa. Zresztą nawet w rozwiązaniu zamieszczonym w Gamblerze na wstępie znajduje się uwaga: „opuszczono wiele wątków pobocznych (...). Jest to minimalny zestaw czynności potrzebnych do ukończenia gry". Tak naprawdę tylko na początku gra jest liniowa. Potem mamy już dość dużą swobodę. Jednak przez całą grę mamy jedno: niesamowity scenariusz, dzięki któremu trudno oderwać się od monitora. Również tempo akcji rekompensuje tę liniowość scenariusza.

Teraz kwestia postaci: w którym RPG znajdziemy tak wyraziste i tak zróżnicowane pod względem charakteru (od marzycieli i altruistów po zdrajców) postacie w drużynie?

Teraz, Panie Jacku, popastwię się nad Pana ulubioną grą [M&M VI - przyp. E.M.], czyli jak Pan napisał: „najbardziej interesującym RPG w dziejach gier". Pierwszy RPG, w którym można rekrutować każdą napotkaną postać? Zgoda, ale nie dam sobie wmówić, że każdy napotkany człowiek rzuci pracę, rodzinę i całe swoje życie, gdyż grupka obcych ludzi powiedziała: chodź z nami. Nie rozumiem też tego, że zwerbowani ludzie nie walczą, ale mają udział w łupach. Dziwna jest też sprawa z odpoczynkiem. Bohater bliski śmierci lub otruty wraca do pełni sił po 8 godzinach odpoczynku. To przecież nierealne. W dodatku po wybraniu opcji „wait 1 hour" stan zdrowia nie zmienia się. Dalej: dlaczego przejście obszaru zajmuje około 50 minut, a przejście między obszarami leżącymi obok siebie kilka dni? Nieźle, jak na 4 lata pracy!

Myślę, że gdyby nie popularność poprzednich części cyklu, M&M VI przeszłaby niemal nie zauważona. Zasługuje na ocenę 73% i nic więcej. A FF VII na 92%, bo jest to gra nieprzeciętna.

**Hubert Orzechowski**

Nie chciałbym znowu wypowiadać się o FF VII, bo co miałem do powiedzenia, przekazałem w recenzji oraz w odpowiedziach na listy. Jednak mam kilka uwag do M&M VI. Ja naprawdę nie jestem zafascynowany tym programem (zresztą nigdy mi się to nie przytrafiło, dzięki Bogu). Ile błędów zauważyłem w grze wiedzą Ci, którzy przeczytali odcinek Gildii poświęcony M&M VI (w numerze 8/98). Na razie jednak niemożliwe jest stworzenie RPG bez założenia pewnej umowności (choćby sprawa tych nieszczęsnych obszarów, o których pisze mój adwersarz). Na pewno M&M VI jest grą zbyt łatwą, między innymi dlatego, że bohaterowie zbyt szybko odzyskują siły (zarówno Punkty Życia, jak i Punkty Czarów) oraz zbyt proste są metody zarabiania gotówki (jeżeli, oczywiście, wie się, jak to robić). Na koniec sprawa najemników: choć nie walczą, biorą udział w dzieleniu łupów, bo wydatnie pomagają drużynie (naprawiają i identyfikują przedmioty, rzucają czary).

Uważam M&M VI, mimo wszystkich denerwujących błędów, za grę znakomitą, ale będę naprawdę zachwycony, jeżeli jakiś program ją pobije.

## Might & Magic II

Niestety, o ile wiem, polski wydawca M&M VI sprowadził jedynie wersję podstawową tej gry. Miałem jednak okazję kupić specjalną wersję dla kolekcjonerów, która zawiera wszystkie części cyklu Might & Magic (oraz Swords of Xeen) wraz z instrukcjami (na krążku). Właściwie M&M II chciałem tylko zobaczyć, bo nie przypuszczałem, że zainteresuje mnie program tak wiekowy. Tymczasem okazało się, że „wsiąkłem" na kilkanaście godzin (póki nie oderwały mnie ważne obowiązki redakcyjne). W M&M II razi przede wszystkim obsługa (brak myszki!) oraz fakt, że potwory pojawiają się znikąd (proszę, ile podobieństw z FF VII, mimo tylu lat różnicy). Grafikę można nazwać jedynie umowną, ale przynajmniej jest czytelna.

Natomiast zdumiewa fakt, że M&M II jest bardzo trudna, a w porównaniu z następnymi częściami cyklu - nawet diabelnie trudna. Poza tym jest bardzo rozbudowana, pozwala zwiedzać wielki świat i oferuje mnóstwo zagadek. Na Zachodzie wersja dla kolekcjonerów nie jest dużo droższa od wersji zwyczajnej, dlatego szkoda że nie trafiła na nasz rynek. Jeżeli będziecie mieli okazję ją kupić, szczerze polecam. The World of Xeen (część 4 i 5) oferuje wiele godzin znakomitej zabawy, część trzecia jest również całkiem przyjemna, można też bez bólu zapoznać się ze stareńką częścią drugą.

## Roguelike

W numerze 8/98 zamieściliście coś wspaniałego - niewielki pakiet gier roguelike. Myślałem, że będzie to początek wspaniałego cyklu, a tu co? Nic, cisza. A przecież roguelike to wspaniałe gry, z dużą grywalnością i dopracowaną fabułą. Dołączacie do swojego czasopisma 2 CD wypełnione kilkoma demkami gier, których instalacja trwa dłużej niż sama gra (nie zrozumcie mnie źle, przy obecnych cenach kupowanie kota w worku nie opłaca się, więc jest to korzystne działanie). Dlaczego więc nie przeznaczacie chociaż 1 MB na gry roguelike? Powodów może być kilka (brak miejsca - bez komentarza, zakup licencji - to w większości programy freeware lub shareware, nie macie takich gier - jeśli tak, patrz niżej).

Po pierwsze, możecie się zwrócić do czytelników o przysyłanie adresów internetowych, pod którymi można znaleźć tego typu gry. Po drugie, chciałbym polecić program Crossfire. Nie jest to typowa gra roguelike, gdyż ma bardzo dobrą grafikę 2D (nie oszołamia jak Diablo lub Fallout, ale deklasuje pod tym względem swoją konkurencję). Najlepszym dla niej określeniem byłoby: „bardzo rozbudowana RPG" lub graficzny MUD. Przeznaczona jest głównie do gry w sieci (bohaterowie mogą ze sobą walczyć lub współpracować), ale z równym powodzeniem można grać w pojedynkę. Największym atutem gry jest ogromny świat, po którym można się swobodnie poruszać. I nie są to ciągle te same lokacje! Dostępny jest bardzo łatwy w obsłudze edytor lokacji, które dodaje się do istniejącego świata. Dzięki temu gra może nie mieć końca, w przeciwieństwie do np. Fallouta, który kończy się bardzo szybko.

A teraz odpowiem na pytanie, które z pewnością sobie zadajecie: skoro gra jest tak dobra, to dlaczego nic o niej nie słychać? Oczywiście, nie ma róży bez kolców. Największą wadą Crossfire jest fakt, że działa jedynie pod systemem UNIX (prawdopodobnie jest to wynik jej sieciowego przeznaczenia). Mam nadzieję, że do tej pory ukazała się wersja pod DOS lub Windows, chociaż nie liczyłbym na to za bardzo. [Zacytować Wam odpowiedź UNIX-owego programisty na propozycję napisania wersji pod Windows 95? Proszę bardzo: @%$#&(%!!! - Zgr.] Aby zagrać w Crossfire, należy zainstalować UNIX (np. Linux), kompilator C i dyski sieciowe (bardzo ważne, bez nich nie uruchomi się gry nawet w trybie single). Wszystko powinno się zmieścić na partycji wielkości ok. 100 MB (Linux nie wymaga deinstalacji DOS i Windows, jeśli tylko przeznaczy się dla niego odrębną partycję).

Gdybyście postanowili zamieścić tę grę na swoim CD, to czeka Was ogromna praca. Musielibyście poprowadzić za rękę wszystkich, którzy nie znają się za bardzo na komputerach. Zapewniam jednak, że efekty będą wprost proporcjonalne do włożonego wysiłku. Sam przy okazji poznałem administrowanie systemem UNIX. Oto adresy, pod którymi można znaleźć Crossfire:

**ftp.ifi.uio.no/pub/crossfire**
**ftp.cs.city.ac.uk/pub/games/crossfire**
**yoyo.cc.monash.edu.au/hub/crossfire**
**ftp.world.net/pub/crossfire**

**Djinni**

Nasz CD-ROM Manager jest wielkim miłośnikiem gier role-playing, więc gdyby mógł, na pewno zamieściłby gry roguelike. Co będzie z Crossfire, zobaczymy. Rafał przeczyta list od Ciebie i zdecyduje, czy gra warta jest świeczki. A co do Twojego apelu o podawanie internetowych adresów gier roguelike - jestem jak najbardziej za.

## Internet

Wielu z nas długo przesiaduje w Internecie, grając, zbierając informacje czy ściągając ciekawe pliki. Zwracam się więc do Was z apelem: jeżeli znacie ciekawe strony związane z grami role-playing, przysyłajcie wiadomości o nich do Gildii, na pewno opublikujemy ich adresy (przy każdym przydałoby się kilka słów komentarza).

**st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus**

# Indeks gier i programów multimedialnych w 1998 roku

Tradycyjnie, dla wygody czytelników, publikujemy alfabetyczny wykaz gier recenzowanych lub opisywanych w Gamblerze w roku 1998.

| Program | Nr Gamblera | Rodzaj tekstu | Strona |
|---|---|---|---|
| 3 w 1 | 3 | Recenzja | str. 26 |
| Actua Hockey | 10 | Recenzja | str. 18 |
| Actua Soccer 2 | 7 | Recenzja | str. 34 |
| Addiction Pinball | 5 | Recenzja | str. 31 |
| Adidas Power Soccer 2 (PSX) | 4 | Recenzja | str. 75 |
| Age of Empires | 2 | Recenzja | str. 23 |
| Armored Fist 2 | 7 | Recenzja | str. 25 |
| | 9 | Opis | str. 84 |
| Atlantis | 5 | Recenzja | str. 21 |
| | 8 | Rozwiązanie | str. 52 |
| Balls of Steel | 6 | Recenzja | str. 35 |
| Barbie: Projektantka mody | 8 | Recenzja | str. 35 |
| Battleground 6: Napoleon In Russia | 2 | Recenzja | str. 26 |
| | 7 | Opis | str. 94 |
| Battleground 8: Prelude To Waterloo | 2 | Recenzja | str. 27 |
| | 6 | Opis | str. 86 |
| Battlezone | 5 | Recenzja | str. 23 |
| | 6 | Opis | str. 90 |
| B.I.G. | 3 | Recenzja | str. 26 |
| Bioforge | 12 | Recenzja | str. 36 |
| Black Dahlia | 6 | Recenzja | str. 30 |
| Blade of Destiny | 7 | Recenzja | str. 32 |
| Blade Runner | 3 | Recenzja | str. 16 |
| | 8 | Rozwiązanie | str. 52 |
| Blitzkrieg. Historia II wojny światowej | 3 | Recenzja | str. 31 |
| Blood Omen Legacy of Kain | 2 | Recenzja | str. 24 |
| Bolek i Lolek: Pamiątki z Podróży | 4 | Recenzja | str. 32 |
| Broken Sword II: The Smoking Mirror | 2 | Recenzja | str. 18 |
| | 2 | Rozwiązanie | str. 54 |
| Championship Manager 97/98 | 9 | Recenzja | str. 21 |
| | 11 | Opis | str. 78 |
| Chaos Island | 3 | Recenzja | str. 27 |
| Chessmaster 6000 | 12 | Recenzja | str. 28 |
| Close Combat: A Bridge Too Far | 2 | Recenzja | str. 22 |
| | 3 | Opis | str. 80 |
| Colin McRae Rally | 12 | Recenzja | str. 34 |
| Commandos: Behind Enemy Lines | 8 | Recenzja | str. 23 |
| | 10 | Opis | str. 86 |
| Conflict: Freespace | 9 | Recenzja | str. 23 |
| | 10 | Opis | str. 72 |
| Creatures 2 | 11 | Recenzja | str. 20 |
| Curse of Monkey Island | 4 | Recenzja | str. 18 |
| Cywilizacja, Kolonizacja | 10 | Recenzja | str. 32 |
| Dark Colony: The Council Wars | 6 | Recenzja | str. 32 |
| Dark Earth | 3 | Recenzja | str. 18 |
| Dark Omen | 5 | Recenzja | str. 27 |
| | 6 | Opis | str. 78 |
| | 6 | Rozwiązanie | str. 52 |
| Dark Reign | 1 | Recenzja | str. 19 |
| | 3 | Opis | str. 84 |
| Dark Reign: Rise of the Shadowhand | 6 | Recenzja | str. 32 |
| Deadlock II | 5 | Recenzja | str. 25 |
| | 9 | Opis | str. 80 |
| Deathtrap Dungeon | 10 | Recenzja | str. 22 |
| Deeper Dungeons | 3 | Recenzja | str. 22 |
| Destruction Derby 2 | 8 | Recenzja | str. 32 |
| Diddy Kong Racing (N64) | 3 | Recenzja | str. 78 |
| Die by the Sword | 7 | Recenzja | str. 21 |
| | 9 | Opis | str. 78 |
| Dookoła Świata | 5 | Recenzja | str. 33 |
| Double Agent | 5 | Recenzja | str. 34 |
| Double Play | 3 | Recenzja | str. 27 |
| Dreams to Reality | 3 | Recenzja | str. 29 |
| Duke Nukem 3D (Saturn) | 1 | Recenzja | str. 76 |
| Dune 2000 | 11 | Recenzja | str. 29 |
| | 12 | Opis | str. 90 |
| Dzieje PRL | 10 | Recenzja | str. 35 |
| Eastern Front | 4 | Recenzja | str. 25 |
| | 5 | Opis | str. 88 |
| Emergency | 10 | Recenzja | str. 30 |
| Encyklopedia człowieka | 6 | Recenzja | str. 36 |
| Encyklopedia dinozaurów | 4 | Recenzja | str. 32 |
| Encyklopedia dla dzieci | 5 | Recenzja | str. 32 |
| Encyklopedia świata: | | | |
| Ameryka Południowa | 1 | Recenzja | str. 27 |
| English Translator | 9 | Recenzja | str. 30 |
| Epic 40,000 - Final Liberation | 2 | Opis | str. 94 |
| Extreme-G (N64) | 3 | Recenzja | str. 78 |
| F1 Pole Position 64 (N64) | 3 | Recenzja | str. 79 |
| F-15 | 6 | Recenzja | str. 29 |
| F-22 Air Dominance Fighter | 3 | Opis | str. 92 |
| F-22 Total Air War | 12 | Recenzja | str. 32 |
| Fall Weiss | 10 | Recenzja | str. 26 |
| Fallout | 4 | Opis | str. 88 |
| | 4 | Rozwiązanie | str. 51 |
| Feeble Files | 7 | Recenzja | str. 28 |
| | 7 | Rozwiązanie - cz. 1 | str. 55 |
| | 9 | Rozwiązanie - cz. 2 | str. 48 |
| Fields of Fire | 11 | Recenzja | str. 22 |
| | 12 | Opis | str. 86 |
| FIFA '98: Road to the World Cup (PSX) | 3 | Recenzja | str. 73 |
| Fighting Force | 10 | Recenzja | str. 25 |
| Final Fantasy VII (PSX) | 2 | Recenzja | str. 74 |
| Final Fantasy VII (PC) | 9 | Recenzja | str. 18 |
| Final Fantasy VII | 3 | TeTe | str. 54 |
| | 5 | Rozwiązanie - cz. 1 | str. 52 |
| | 6 | Rozwiązanie - cz. 2 | str. 52 |
| Flight Unlimited II | 4 | Recenzja | str. 28 |
| Flying Corps Gold | 2 | Recenzja | str. 29 |
| Forsaken | 10 | Recenzja | str. 23 |
| Game, Net & Match! | 11 | Recenzja | str. 28 |
| Geniusz Rozrywki | 10 | Recenzja | str. 29 |
| GoldenEye 007 (N64) | 2 | Recenzja | str. 80 |
| Grand Theft Auto | 4 | Recenzja | str. 29 |
| | 4 | Opis | str. 96 |
| Great Battles of Caesar | 7 | Recenzja | str. 27 |
| | 8 | Opis | str. 84 |
| Great Battles of Hannibal | 3 | Recenzja | str. 20 |
| | 5 | Opis | str. 92 |
| Heart of Darkness | 11 | Recenzja | str. 30 |
| Heavy Gear | 5 | Recenzja | str. 18 |
| | 8 | Opis | str. 96 |
| Hellfire | 3 | Recenzja | str. 23 |
| | 4 | Opis | str. 84 |
| | 5 | Rozwiązanie | str. 54 |
| Hexen II Mission Pack: Portal of Praevus | 7 | Recenzja | str. 35 |
| Hexplore | 11 | Recenzja | str. 24 |
| | 12 | Opis | str. 94 |
| iF-22 Air Superiority Fighter | 2 | Recenzja | str. 28 |
| | 3 | Opis | str. 96 |
| iF/A-18E Carrier Strike Fighter | 11 | Recenzja | str. 26 |
| Imo i król | 3 | Recenzja | str. 30 |
| Imperializm | 1 | Opis | str. 90 |
| Incoming | 9 | Recenzja | str. 28 |
| Incubation | 1 | Opis | str. 86 |
| Industry Giant | 9 | Recenzja | str. 25 |
| | 11 | Opis | str. 82 |
| Insane Speedway 2 | 9 | Recenzja | str. 20 |
| International Rally Championship | 1 | Recenzja | str. 20 |
| Interstate '76 NitroRiders | 5 | Recenzja | str. 29 |
| iPanzer '44 | 6 | Recenzja | str. 27 |
| | 8 | Opis | str. 88 |
| I-War | 3 | Opis | str. 88 |
| Jack Orlando | 5 | Recenzja | str. 20 |
| Jedi Knight | 1 | Opis | str. 82 |
| JetFighter: Full Burn | 10 | Recenzja | str. 19 |
| Joint Strike Fighter | 8 | Recenzja | str. 28 |
| | 10 | Opis | str. 84 |
| Katharsis | 10 | Recenzja | str. 33 |
| Killing Time | 3 | Recenzja | str. 26 |
| Knights & Merchants | 12 | Recenzja | str. 27 |
| Książę i Tchórz | 4 | Recenzja | str. 20 |
| Kurushi (PSX) | 1 | Recenzja | str. 72 |
| Lands of Lore 2: Guardians of Destiny | 1 | Recenzja | str. 16 |
| | 3 | Rozwiązanie - cz. 1 | str. 52 |
| | 4 | Rozwiązanie - cz. 2 | str. 52 |
| | 5 | Rozwiązanie - cz. 3 | str. 55 |
| Last Bronx (Saturn) | 2 | Recenzja | str. 78 |
| Last Bronx (PC) | 10 | Recenzja | str. 24 |
| Legacy of Time | 6 | Recenzja | str. 20 |
| | 7 | Rozwiązanie | str. 51 |
| Legal Crime | 2 | Recenzja | str. 69 |
| LEGO Island | 1 | Recenzja | str. 24 |
| Leksykon polskich filmów fabularnych | 7 | Recenzja | str. 37 |
| Liberation Day | 6 | Recenzja | str. 26 |
| Lomax | 3 | Recenzja | str. 27 |
| Looney Tunes Animated Jigsaws | 12 | Recenzja | str. 38 |
| Lords of Magic | 5 | Recenzja | str. 24 |
| | 6 | Recenzja | str. 34 |
| | 6 | Opis | str. 82 |

## INDEKS GIER I PROGRAMÓW MULTIMEDIALNYCH W 1998 ROKU


| Program | Nr Gamblera | Rodzaj tekstu | Strona |
|---|---|---|---|
| Lylat Wars (N64) | 1 | Recenzja | str. 78 |
| Mace: The Dark Age (N64) | 4 | Recenzja | str. 78 |
| Magic: The Gathering - Spells of the Ancients | 4 | Opis | str. 92 |
| MAGIX music maker 3.0 | 12 | Recenzja | str. 39 |
| Man of War | 7 | Recenzja | str. 30 |
| Mały Samuraj | 10 | Recenzja | str. 34 |
| M.A.X. 2 | 9 | Recenzja | str. 24 |
| Mega3Pak | 12 | Recenzja | str. 37 |
| Men in Black | 10 | Recenzja | str. 20 |
| Microsoft Flight Simulator '98 | 1 | Recenzja | str. 21 |
| Might & Magic VI | 8 | Recenzja | str. 20 |
| | 8 | TeTe | str. 53 |
| | 9 | Opis | str. 74 |
| | 9 | Rozwiązanie - cz. 1 | str. 48 |
| | 10 | Rozwiązanie - cz. 2 | str. 48 |
| | 11 | Rozwiązanie - cz. 3 | str. 50 |
| | 12 | Rozwiązanie - cz. 4 | str. 53 |
| Mistrz Aforyzmów | 10 | Recenzja | str. 28 |
| Mistrz Krzyżówki | 10 | Recenzja | str. 28 |
| Monster Truck Madness 2 | 8 | Recenzja | str. 29 |
| Montezuma's Return! | 12 | Recenzja | str. 31 |
| Monty Python's The Meaning of Life | 5 | Recenzja | str. 32 |
| Mortal Kombat 4 | 10 | Recenzja | str. 21 |
| | 10 | TeTe | str. 51 |
| Motorhead | 7 | Recenzja | str. 22 |
| MS Encarta 98 | 2 | Recenzja | str. 31 |
| Multi Racing Championship (N64) | 1 | Recenzja | str. 80 |
| Multimedialna Encyklopedia Powszechna | 2 | Recenzja | str. 30 |
| Multimedialny świat Jana Brzechwy | 1 | Recenzja | str. 26 |
| Multimedialny świat Juliana Tuwima | 4 | Recenzja | str. 33 |
| Myth: The Fallen Lords | 3 | Recenzja | str. 21 |
| | 5 | Opis | str. 84 |
| Nascar 98 (Saturn) | 3 | Recenzja | str. 77 |
| NBA Live '98 | 3 | Recenzja | str. 24 |
| NBA Live '99 | 12 | Recenzja | str. 24 |
| Need For Speed II Special Edition | 2 | Recenzja | str. 28 |
| Need for Speed III | 11 | Recenzja | str. 27 |
| NetStorm | 5 | Recenzja | str. 22 |
| NHL '98 | 3 | Recenzja | str. 25 |
| NHL '99 | 12 | Recenzja | str. 25 |
| Nightlong | 12 | Recenzja | str. 40 |
| Nightmare Creatures (PSX) | 4 | Recenzja | str. 74 |
| Oddworld: Abe's Oddysse | 4 | Recenzja | str. 22 |
| Operational Art of War | 11 | Recenzja | str. 23 |
| Panzer Commander | 7 | Recenzja | str. 24 |
| | 9 | Opis | str. 88 |
| Panzer General II | 2 | Opis | str. 82 |
| People's General | 12 | Recenzja | str. 29 |
| Populous: The Beginning | 12 | Recenzja | str. 35 |
| Prawo Jazdy '98 | 8 | Recenzja | str. 34 |
| Profesor Henry, Słownictwo | 1 | Recenzja | str. 26 |
| Ptaki Europy | 11 | Recenzja | str. 36 |
| Quake | 11 | Recenzja | str. 35 |
| Quake II | 2 | Recenzja | str. 16 |
| | 5 | Opis | str. 80 |
| Quake II Mission Pack: The Reckoning | 8 | Recenzja | str. 25 |
| Quake II Mission Pack: Ground Zero | 12 | Recenzja | str. 30 |
| Queen: The Eye | 7 | Recenzja | str. 29 |
| Rainbow Six | 12 | Recenzja | str. 22 |
| Rayman uczy polaka i matmy | 12 | Recenzja | str. 38 |
| Reah | 6 | Recenzja | str. 31 |
| | 7 | Rozwiązanie | str. 55 |
| Redline Racer | 7 | Recenzja | str. 23 |
| Reflux | 7 | Recenzja | str. 31 |
| | 11 | Opis | str. 86 |
| Riven: The Sequel to Myst | 4 | Recenzja | str. 21 |
| Rock w Polsce | 11 | Recenzja | str. 37 |
| Roguelike | 8 | Opis | str. 76 |
| Sam czytam | 8 | Recenzja | str. 34 |
| Sam piszę | 7 | Recenzja | str. 36 |
| San Francisco Rush (N64) | 3 | Recenzja | str. 79 |
| SEGA TCC | 6 | Recenzja | str. 23 |
| Semper Fi | 7 | Recenzja | str. 26 |
| Sensible Soccer '98 | 8 | Recenzja | str. 26 |
| Settlers II Gold Edition | 3 | Recenzja | str. 22 |
| Settlers II PL | 11 | Recenzja | str. 34 |
| Seven Kingdoms | 4 | Recenzja | str. 26 |
| Shadows of the Empire | 1 | Recenzja | str. 22 |
| Shadows over Riva | 7 | Recenzja | str. 33 |
| | 7 | Rozwiązanie | str. 51 |
| | 8 | Opis | str. 92 |

| Program | Nr Gamblera | Rodzaj tekstu | Strona |
|---|---|---|---|
| Shanghai: Dynasty | 5 | Recenzja | str. 30 |
| Sid Meier's Gettysburg! | 1 | Recenzja | str. 25 |
| | 2 | Opis | str. 86 |
| Sideline | 3 | Recenzja | str. 26 |
| Skull Caps | 11 | Recenzja | str. 25 |
| Słownik Szkolny: Muzyka | 9 | Recenzja | str. 30 |
| Smocze Historie | 5 | Recenzja | str. 30 |
| Smok Anatol i Tajemniczy Zamek | 3 | Recenzja | str. 30 |
| Soldiers at War | 8 | Recenzja | str. 22 |
| Sonic R (Saturn) | 4 | Recenzja | str. 76 |
| Spearhead | 12 | Recenzja | str. 33 |
| Spec Ops | 8 | Recenzja | str. 31 |
| Speedboat Attack | 3 | Recenzja | str. 27 |
| Star Command Revolution | 4 | Recenzja | str. 30 |
| | 7 | Opis | str. 90 |
| Star Trail | 7 | Recenzja | str. 32 |
| Star Trek Generations | 2 | Recenzja | str. 25 |
| Star Wars Rebellion | 6 | Recenzja | str. 24 |
| | 7 | Opis | str. 82 |
| StarCraft | 6 | Recenzja | str. 25 |
| | 7 | Opis | str. 78 |
| | 7 | TeTe | str. 53 |
| StarCraft - multiplayer | 8 | Opis | str. 80 |
| Starożytne cywilizacje | 6 | Recenzja | str. 36 |
| Steel Panthers III | 4 | Recenzja | str. 24 |
| | 5 | Opis | str. 96 |
| Sub Culture | 4 | Recenzja | str. 23 |
| | 10 | Opis | str. 80 |
| Syndicate | 11 | Recenzja | str. 34 |
| Take No Prisoners | 1 | Recenzja | str. 23 |
| Target | 8 | Recenzja | str. 24 |
| Tatry - góry polskie | 7 | Recenzja | str. 36 |
| Team Apache | 9 | Recenzja | str. 26 |
| Tecmo's Deception (PSX) | 1 | Recenzja | str. 74 |
| Test Drive 4 (PSX) | 3 | Recenzja | str. 74 |
| Tex Murphy: Overseer | 7 | Recenzja | str. 20 |
| TOCA Touring Car Championship | 6 | Recenzja | str. 22 |
| Tomb Raider II | 2 | Recenzja | str. 20 |
| Tomb Raider: Unfinished Business | 6 | Recenzja | str. 33 |
| Tone Rebellion | 5 | Recenzja | str. 26 |
| | 7 | Opis | str. 86 |
| ToonWorks | 2 | Recenzja | str. 30 |
| Total Annihilation | 1 | Recenzja | str. 18 |
| Total Heaven | 10 | Recenzja | str. 32 |
| Tribal Rage | 12 | Recenzja | str. 26 |
| Turniej Szaradzistów | 10 | Recenzja | str. 29 |
| Turok: Dinosaur Hunter | 2 | Recenzja | str. 21 |
| Unreal | 8 | Recenzja | str. 18 |
| Ultimate Strategy Archives | 12 | Recenzja | str. 36 |
| Uprising | 4 | Recenzja | str. 27 |
| | 6 | Opis | str. 94 |
| USCF Chess | 11 | Recenzja | str. 32 |
| Vangers | 9 | Recenzja | str. 27 |
| Virtua Fighter 2 | 5 | Recenzja | str. 28 |
| Virtual Chess 2 | 11 | Recenzja | str. 33 |
| Wacki | 8 | Recenzja | str. 32 |
| WarBirds | 12 | Recenzja | str. 66 |
| War Gods (PSX) | 1 | Recenzja | str. 73 |
| War Gods (N64) | 1 | Recenzja | str. 80 |
| WarGames | 10 | Recenzja | str. 27 |
| Warlords III | 2 | Opis | str. 90 |
| WarWind II: Human Onslaught | 3 | Recenzja | str. 28 |
| Wersal 1685 | 1 | Rozwiązanie | str. 53 |
| Wet: The Sexy Empire | 6 | Opis | str. 96 |
| Wing Commander Prophecy | 3 | Recenzja | str. 19 |
| | 4 | Opis | str. 80 |
| | 4 | Rozwiązanie | str. 53 |
| Wirtualna Szkoła: Matematyka | 10 | Recenzja | str. 34 |
| World Cup 98 | 6 | Recenzja | str. 28 |
| World League Soccer '98 | 8 | Recenzja | str. 27 |
| Worms 2 | 1 | Opis | str. 94 |
| | 1 | Rozwiązanie | str. 52 |
| Wreckin' Crew | 11 | Recenzja | str. 28 |
| Wszystko o seksie | 11 | Recenzja | str. 36 |
| Wyspa 7 skarbów | 6 | Recenzja | str. 33 |
| X-COM Interceptor | 9 | Recenzja | str. 22 |
| | 10 | Opis | str. 76 |
| X-Files: The Game | 9 | Recenzja | str. 16 |
| X-Files Unrestricted Access | 8 | Recenzja | str. 30 |
| Zagadki Lwa Leona | 6 | Recenzja | str. 34 |
| Ziemia. Wyprawa do wnętrza planety | 9 | Recenzja | str. 31 |
| Zostań małym Picasso | 6 | Recenzja | str. 37 |

# Alfabetyczny spis gier, które ukazały się na krążku Gamblera w roku 1998

| Nazwa programu | Nr krążka CD | Nr Gamblera |
|---|---|---|
| Pełne wersje programów | CD #14, #16, #20-#24 | 2/98, 4/98, 8/98-12/98 |
| 7 dni i 7 nocy | CD #20b | 8/98 |
| A.D. 2044 (cz. 1) | CD #21b | 9/98 |
| A.D. 2044 (cz. 2) | CD #22b | 10/98 |
| Ardeny | CD #20b | 8/98 |
| Battlecruiser 3000AD | CD #16 | 4/98 |
| Dawn of Aces | CD #23a | 11/98 |
| Katharsis (cz. 1) | CD #24b | 12/98 |
| Mega Blast | CD #22a | 10/98 |
| Piotrków 1939 | CD #21a | 9/98 |
| Sparkler | CD #14 | 2/98 |
| Tajemnica Statuetki | CD #22a | 10/98 |
| Teenagent, Nowy | CD #23b | 11/98 |
| Transarctica | CD #20b | 8/98 |
| Demonstracyjne wersje programów | CD #13-#24 | 1/98-12/98 |
| 3D Railroad Master | CD #23a | 11/98 |
| 3D Ultra MiniGolf Deluxe | CD #19 | 7/98 |
| 3D Ultra NASCAR Pinball | CD #24a | 12/98 |
| 3D Ultra Pinball: The Lost Continent | CD #13 | 1/98 |
| 7th Legion | CD #15 | 3/98 |
| Action SuperCross | CD #19 | 7/98 |
| Age of Empires Expansion: The Rise of Rome | CD #24a | 12/98 |
| Air Warrior III | CD #14 | 2/98 |
| Ancient Conquest: The Golden Fleece | CD #20a | 8/98 |
| Ancient Evil | CD #18 | 6/98 |
| Andretti Racing | CD #14 | 2/98 |
| Archimedean Dynasty | CD #14 | 2/98 |
| Armored Fist 2 | CD #20a | 8/98 |
| Art of Flying | CD #14 | 2/98 |
| Astro3D | CD #13 | 1/98 |
| Balls of Steel | CD #14 | 2/98 |
| Battlezone | CD #17 | 5/98 |
| Black Dahlia | CD #21a | 9/98 |
| Caesar III | CD #23a | 11/98 |
| Carmageddon II: Carpocalypse Now | CD #23a | 11/98 |
| CART Precision Racing | CD #13 | 1/98 |
| Championship Manager 2 | CD #13 | 1/98 |
| Colin McRae Rally | CD #24a | 12/98 |
| Comanche Gold | CD #20a | 8/98 |
| Commandos: Behind Enemy Lines | CD #20a | 8/98 |
| Creed | CD #24a | 12/98 |
| CyberStorm 2: Corporate Wars | CD #20a | 8/98 |
| Dark Earth | CD #15 | 3/98 |
| Dark Reign | CD #13 | 1/98 |
| Deadlock II: Shrine Wars | CD #16 | 4/98 |
| Die by the Sword | CD #18 | 6/98 |
| DOGDAY | CD #13 | 1/98 |
| Dominion: Storm Over Gift3 | CD #19 | 7/98 |
| Dyslektyk | CD #16 | 4/98 |
| EarthSiege 3: StarSiege | CD #16 | 4/98 |
| Evil Core | CD #23a | 11/98 |
| F/A-18 Korea | CD #16 | 4/98 |
| F-22 Raptor | CD #20a | 8/98 |
| Falcon 4.0 | CD #15 | 3/98 |
| Fall Weiss | CD #20b | 8/98 |
| FIFA: Road to the World Cup '98 | CD #13 | 1/98 |
| Fifth Element | CD #24a | 12/98 |
| Fighting Force | CD #18 | 6/98 |
| Final Fantasy VII | CD #20a | 8/98 |
| Final Liberation | CD #18 | 6/98 |
| Forsaken | CD #18 | 6/98 |
| Front Page Sports: Ski Racing | CD #16 | 4/98 |
| Furcadia | CD #15 | 3/98 |
| Future Cop: L.A.P.D | CD #24a | 12/98 |
| Game, Net & Match! | CD #21a | 9/98 |
| Genocide | CD #16 | 4/98 |
| Get Medieval | CD #23a | 11/98 |
| Grand Prix Legends | CD #24a | 12/98 |
| Grand Theft Auto PL | CD #16 | 4/98 |
| Great Battles of Hannibal | CD #13 | 1/98 |
| Grim Fandango | CD #22a | 10/98 |
| Gubble 2 | CD #16 | 4/98 |
| HardWar | CD #22a | 10/98 |
| Heavy Gear | CD #17 | 5/98 |
| Heretic II | CD #24a | 12/98 |
| Hexen II | CD #13 | 1/98 |
| Hexplore | CD #19 | 7/98 |
| iF/A-18E Carrier Strike Fighter | CD #23a | 11/98 |
| Industry Giant | CD #18 | 6/98 |
| Insane Speedway 2 | CD #21a | 9/98 |
| Israeli Air Force | CD #23a | 11/98 |
| I-War | CD #13 | 1/98 |
| Jack Nicklaus 5 | CD #14 | 2/98 |
| Jack Nicklaus 5 Designer | CD #14 | 2/98 |
| Jagged Alliance 2 | CD #23a | 11/98 |
| Jane's F-15 | CD #20a | 8/98 |
| Jazz Jackrabbit 2 | CD #19 | 7/98 |
| JetFighter: Full Burn | CD #21a | 9/98 |
| Juggernaut Corps: First Assault | CD #17 | 5/98 |
| Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów | CD #13 | 1/98 |
| Knights & Merchants | CD #21a | 9/98 |
| Legal Crime | CD #13 | 1/98 |
| Leisure Suit Larry's Casino | CD #20a | 8/98 |
| Liberation Day | CD #18 | 6/98 |
| Live Wire! | CD #23a | 11/98 |
| Lode Runner 2 | CD #22a | 10/98 |
| Lords of Magic | CD #17 | 5/98 |
| Lurid Land | CD #16 | 4/98 |
| Madden NFL '98 | CD #13 | 1/98 |
| Manic Miner PC | CD #16 | 4/98 |
| Manx TT Super Bike | CD #14 | 2/98 |
| Medieval | CD #22a | 10/98 |
| Microsoft Golf 1998 | CD #20a | 8/98 |
| Mongar's Prophecy | CD #19 | 7/98 |
| Monster Truck Madness 2 | CD #19 | 7/98 |
| Montezuma's Return! | CD #15 | 3/98 |
| Motocross Madness | CD #22a | 10/98 |
| Motorhead | CD #18 | 6/98 |
| Motorhead 3Dfx | CD #20a | 8/98 |
| MS Baseball 3D 1998 Edition | CD #22a | 10/98 |
| Myth: The Fallen Lords | CD #13 | 1/98 |
| NBA Action '98 | CD #13 | 1/98 |
| NBA Live '98 | CD #16 | 4/98 |
| NHL '98 | CD #13 | 1/98 |
| NHL '99 | CD #24a | 12/98 |
| NHL Powerplay '98 | CD #14 | 2/98 |
| Oddworld: Abe's Exoddus | CD #24a | 12/98 |
| Oddworld: Abe's Oddysee | CD #17 | 5/98 |
| Operational Art of War, Vol. 1 | CD #22a | 10/98 |
| Outwars | CD #18 | 6/98 |
| Panzer Commander | CD #18 | 6/98 |
| People's General | CD #22a | 10/98 |
| Petz II - Catz | CD #13 | 1/98 |
| Petz II - Dogz | CD #13 | 1/98 |
| Populous: The Beginning | CD #24a | 12/98 |
| Powerboat Racing | CD #18 | 6/98 |
| Powerslide | CD #24a | 12/98 |
| Przeklęta Ziemia | CD #13 | 1/98 |
| Queen: The Eye | CD #19 | 7/98 |
| Quest for Glory V: Dragon Fire | CD #17 | 5/98 |

# ALFABETYCZNY SPIS GIER, KTÓRE UKAZAŁY SIĘ NA KRĄŻKU GAMBLERA W ROKU 1998

| Nazwa programu | Nr krążka CD | Nr Gamblera |
|---|---|---|
| Rage of Mages | CD #23a | 11/98 |
| Railroad Tycoon II | CD #23a | 11/98 |
| Reah | CD #20b | 8/98 |
| Recoil | CD #22a | 10/98 |
| Red Baron II | CD #24a | 12/98 |
| Robo Rumble (Reflux) | CD #16 | 4/98 |
| Semper Fi | CD #18 | 6/98 |
| Sensible Soccer '98 | CD #21a | 9/98 |
| Settlers II PL | CD #23a | 11/98 |
| Seven Kingdoms: Ancient Adversaries | CD #18 | 6/98 |
| Sfinx | CD #13 | 1/98 |
| Shogo: Mobile Armor Division | CD #24a | 12/98 |
| Sid Meier's Gettysburg! | CD #14 | 2/98 |
| Sin | CD #21a | 9/98 |
| Small Soldiers: Squad Commander | CD #22a | 10/98 |
| Sonic 3D Blast | CD #13 | 1/98 |
| Spearhead | CD #23a | 11/98 |
| Spellcross: Ostatnia Bitwa | CD #21a | 9/98 |
| StarCraft | CD #20a | 8/98 |
| Swarm | CD #17 | 5/98 |
| SWAT 2 | CD #20a | 8/98 |
| Target (multiplayer) | CD #18 | 6/98 |
| Target (single player) | CD #19 | 7/98 |
| Team Apache | CD #19 | 7/98 |
| Test Drive 4 | CD #14 | 2/98 |
| Tiger Woods 99 PGA Tour Golf | CD #24a | 12/98 |
| TOCA: Touring Car Championship | CD #15 | 3/98 |
| Tomb Raider II | CD #13 | 1/98 |
| Total Annihilation | CD #14 | 2/98 |
| Total Annihilation: Battle Tactics | CD #21a | 9/98 |
| Total Soccer | CD #14 | 2/98 |
| Tribal Rage | CD #21a | 9/98 |
| Tumble Bugs | CD #15 | 3/98 |
| Ultim@te Race Pro | CD #15 | 3/98 |
| Uprising | CD #15 | 3/98 |
| Urban Assault | CD #22a | 10/98 |
| Vangers: One for the Road | CD #19 | 7/98 |
| Viper Racing | CD #24a | 12/98 |
| Virtua Squad 2 | CD #13 | 1/98 |
| Virtual Jigsaw | CD #14 | 2/98 |
| Virtual Pool 2 | CD #13 | 1/98 |
| Wacki: Ko(s)miczna Roz(g)rywka | CD #19 | 7/98 |
| WAR, Inc. | CD #14 | 2/98 |
| WarBreeds | CD #17 | 5/98 |
| WarGames | CD #21a | 9/98 |
| Warhammer: Dark Omen | CD #16 | 4/98 |
| Warlords III: Darklords Rising | CD #21a | 9/98 |
| Winds of Zolaria | CD #13 | 1/98 |
| Wing Commander Prophecy | CD #14 | 2/98 |
| Worms 2 | CD #16 | 4/98 |
| WWII Fighters | CD #23a | 11/98 |
| Wyspa 7 Skarbów | CD #13 | 1/98 |
| X-COM Interceptor | CD #18 | 6/98 |
| **Programy naszych czytelników** | **CD #16, #18-#24** | **4/98, 6/98-12/98** |
| ??? | CD #16 | 4/98 |
| Alien Hunters | CD #18 | 6/98 |
| AntyShaula | CD #22a | 10/98 |
| Asteroid Fighter | CD #24a | 12/98 |
| Ball | CD #21a | 9/98 |
| Bity | CD #23a | 11/98 |
| Budzik | CD #24a | 12/98 |
| Buttons | CD #23a | 11/98 |

| Nazwa programu | Nr krążka CD | Nr Gamblera |
|---|---|---|
| Chemik | CD #19 | 7/98 |
| CP | CD #21a | 9/98 |
| Dane | CD #21a | 9/98 |
| Deep Water | CD #20a | 8/98 |
| Diamonds | CD #23a | 11/98 |
| Dionakra | CD #21a | 9/98 |
| Dr. Label | CD #24a | 12/98 |
| Dyktator | CD #24a | 12/98 |
| Edytor tekstówek | CD #22a | 10/98 |
| Extermination Day | CD #23a | 11/98 |
| Glog | CD #21a | 9/98 |
| Grubas | CD #24a | 12/98 |
| Intra | CD #20a | 8/98 |
| Inwestman | CD #19 | 7/98 |
| Jajka | CD #21a | 9/98 |
| Kula | CD #23a | 11/98 |
| MK_Swir | CD #18 | 6/98 |
| Motocross | CD #16 | 4/98 |
| Motocross (wyniki konkursu) | CD #18 | 6/98 |
| O i X | CD #21a | 9/98 |
| Piekarnia przy ulicy Bliskiej | CD #24a | 12/98 |
| Puzzle | CD #21a | 9/98 |
| Puzzle | CD #23a | 11/98 |
| Puzzle Man | CD #21a | 9/98 |
| Runners | CD #18 | 6/98 |
| Samotnik | CD #21a | 9/98 |
| Simple Editor | CD #20a | 8/98 |
| Speedway '98 | CD #18 | 6/98 |
| Superkalkulator | CD #20a | 8/98 |
| Szaradzista | CD #24a | 12/98 |
| Tas Pong | CD #24a | 12/98 |
| Teczka Tajniaka Plus | CD #21a | 9/98 |
| Teczka Tajniaka Plus | CD #22a | 10/98 |
| The Maze | CD #21a | 9/98 |
| Trix | CD #18 | 6/98 |
| Tron-D | CD #21a | 9/98 |
| UNIX to DOS converter | CD #22a | 10/98 |
| Wormer | CD #22a | 10/98 |
| Wyścigi | CD #18 | 6/98 |
| Żoożel | CD #21a | 9/98 |
| **Kąciki CD** | **CD #13-#24** | **1/98-12/98** |
| Elitarny Kącik Generałów | CD #14-#24 | 2/98-12/98 |
| Kącik 3D | CD #17-#21, #23, #24 | 5/98-9/98, 11/98, 12/98 |
| Kącik 3Dfx | CD #13-#21 | 1/98-9/98 |
| Kącik Diablo | CD #14, #15 | 2/98, 3/98 |
| Kącik Dodatków | CD #16-#18 | 4/98-6/98 |
| Kącik GFX | CD #15, #17-#20, #22, #23 | 3/98, 5/98-8/98, 10/98, 11/98 |
| Kącik Magic: The Gathering | CD #15, #17, #19-#20, #22-#24 | 3/98, 5/98, 7/98-8/98, 10/98-12/98 |
| Kącik Muzyczny | CD #13, #15, #17, #19-#24 | 1/98, 3/98, 5/98, 7/98-12/98 |
| Kącik Pilotów Wirtualnych | CD #21-#24 | 9/98-12/98 |
| Kącik PowerVR | CD #19 | 7/98 |
| Kącik RIVA 128 | CD #17-#21 | 5/98-9/98 |
| Kącik Sportowy Gamblera | CD #14, #16-#24 | 2/98, 4/98-12/98 |
| Kącik Techniczny | CD #13-#24 | 1/98-12/98 |
| **Od redakcji** | **CD #13-#24** | **1/98-12/98** |
| DDTpack #23-#31 | CD #13-#21 | 1/98-9/98 |
| TeTepack #23-#31 | CD #13-#21 | 1/98-9/98 |
| Gambler Pack #1, #2 | CD #23-#24 | 11/98-12/98 |
| Gambler Offline | CD #16-#17, #20 | 4/98-5/98, 8/98 |
| Gry roguelike | CD #20 | 8/98 |
| List otwarty dystrybutorów gier | CD #21 | 9/98 |
| Wideo - Gambleriada Jesień '97 | CD #16 | 4/98 |
| Wielka Księga Ludzkiej Głupoty | CD #22-#24 | 10/98-12/98 |



# KLUB SPORTOWY GAMBLER

Nowy rok, stara objętość? Nie, to tylko Indeks gier roku 1998 nie miał sobie równych w zaciętej batalii o żółte strony Gamblera. Zą miesiąc Klub Sportowy powróci do 2-stronicowej objętości i tak już będzie przez cały rok. Bo takie mam życzenie!... noworoczne.

## Sekcja hokeja na lodzie

**NHL '99 vs. NHL '98**

Przede wszystkim w nowym NHL podniesiono poprzeczkę. Gra się naprawdę trudniej i potrzeba więcej czasu, aby nauczyć się pokonywać komputerowego przeciwnika. Wyraźniejsze jest także stopniowanie: łatwo, trudniej, najtrudniej, w zależności od wybranego poziomu trudności. W NHL '98 była przepaść między Rookie a Pro, ale już All Stars niewiele się różnił od Pro. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że... wcale. W NHL '99 jest inaczej i aby odnosić zwycięstwa na poziomie Pro, należy długo pograć na Rookie (to poziom o wiele trudniejszy od odpowiednika z poprzedniej wersji). O All Stars można na długi czas zapomnieć. To poziom dla mistrzów, gra się o wiele szybciej i nie ma czasu na przytrzymanie krążka lub zastanowienie się, do kogo podać. Tylko wytrawny gracz da sobie radę.

W NHL '98 siła oddawanych strzałów zależy od naszego wyczucia. W nowym produkcie EA pomaga w tym Shoot Meter, który wskazuje siłę uderzenia. Trzeba zwracać na to uwagę - celniejszy strzał oddamy wtedy, gdy na wskaźniku nie palą się czerwone pola. Jeśli puścimy klawisz strzału po pojawieniu się tych „światełek", poślemy w kierunku bramkarza przeciwników potężną bombę, która często jednak mija słupek bramki. W NHL '98 pudła były niezwykle rzadkie. Tam hokeiści naprawdę mieli oko, nieważne jak mocno strzelali. Oczywiście w tej materii NHL '99 jest bardziej rzeczywisty, bo przecież niecelne strzały na prawdziwym lodzie są na porządku dziennym.

Obrońcy w NHL '99 są lepsi od starszych kolegów. Trudno takiemu uciec, a gdy wjeżdżamy w tercję obronną przeciwnika, prawie zawsze na plecach czujemy sapanie pędzącego za nami defensora. Dzięki umiejętnościom obrońców sytuacje „sam na sam" zdarzają się dużo rzadziej niż w NHL '98. Ale nawet gdy znajdziemy się sami przed bramkarzem, niełatwo go pokonać - jest dobry. W „98" takie sytuacje wykorzystywało się prawie w 100%, niezależnie od stopnia trudności, a w nowej wersji dość (to ważne słowo) trudno strzelić sam na sam nawet na Rookie, nie mówiąc o wyższych poziomach. Bardzo przydaje się wtedy klawisz Special Move (w poprzedniej wersji nie używałem go wcale, bo nie był potrzebny). Teraz wreszcie się przydaje - gdy przed bramką przeciwnika umieścimy prawdziwą gwiazdę hokeja, kogoś takiego jak Gretzky czy Selanne. Wówczas naprawdę warto użyć tego przycisku, efekt czasem przerasta oczekiwania.

Bardzo się cieszę, że NHL '99 jest trudniejszy. Jest też oczywiście ładniejszy, nasi hokeiści dużo lepiej i „prawdziwiej" jeżdżą na łyżwach. Daje to więcej satysfakcji i motywuje do podnoszenia umiejętności. Już znudziło mi się wygrywanie rezultatem dwucyfrowym z każdym przeciwnikiem na dowolnym poziomie trudności, a tak właśnie było w NHL '98. Grając w NHL '99, muszę się trochę pomęczyć, by odnieść upragniony sukces. To cudowne!

**Kaczy**

## Liga Managerów

**Championship Manager - multiplayer**

Kiedy domorosły menedżer zdobędzie już wszystkie możliwe puchary z klubem i reprezentacją, przedrze się kilka razy z 3rd Division do Premiership i gra zacznie mu się trochę nudzić, pozostaje mu jedno - konfrontacja z innymi „najlepszymi" menedżerami. Tutaj może go spotkać niemiła niespodzianka. Przeciwnik nie gra tak pasywnie jak komputer, nie kupuje przereklamowanych piłkarzy za absurdalnie wysokie ceny i do składu wystawia faktycznie najlepszych graczy. Jednak pokonanie „żywego" rywala daje o wiele większą satysfakcję niż pojedynek z komputerem, więc warto spróbować.

Już gra w dwie osoby jest bardzo ciekawa, ale najlepiej zebrać 4-5 żywych menedżerów (większa liczba bardzo wydłuża grę). Gra we dwóch toczy się szybko i można sobie pozwolić na długie poszukiwania właściwych piłkarzy czy dumanie nad zmianą taktyki w przerwie meczu. Kiedy w rozgrywce uczestniczy więcej osób, trzeba już wprowadzić pewne reguły (np. dokonywanie transferów raz na 2 tygodnie, wprowadzanie zmian tylko w przerwie meczu, w razie kontuzji, czerwonej kartki itp.), inaczej rozegranie jednego sezonu trwałoby wieki.

Gracze mają dużą swobodę w wyborze warunków rozgrywek i mogą ustalać własne zasady. Dzięki edytorom baz danych z piłkarzami i drużynami można przed grą dokładnie określić sytuację wyjściową klubów. W trybie multiplayer warto już na starcie zapewnić wszystkim równe szanse. W tym celu trzeba najpierw wybrać drużyny o zbliżonym potencjale piłkarskim, co zazwyczaj oznacza długie dyskusje i losowania (jak ktoś woli, może urządzić konkurs żonglerki :). Po drugie każda drużyna powinna ustawić te same wartości Popularity i Blend. Im wyższa Popularity, tym lepsi gracze będą skłonni przyjść do klubu. Blend wpływa na szybkość aklimatyzacji piłkarzy w nowym klubie i na prędkość dostosowania się drużyny do nowej taktyki - im wyższa, tym lepiej. Ponieważ finanse są podstawą zbudowania silnego zespołu, wszystkie kluby powinny zaczynać z tą samą kwotą (przed rozpoczęciem gry można ustawić maksymalnie 50 mln, ale później coś dodać). Na ilość kasy w sposób istotny wpływa też pojemność stadionu (Capacity), rodzaj miejsc (siedzące i stojące) i stała liczba najwierniejszych kibiców (Following - można ustawić w zakresie od 1 do 128, 1 odpowiada jednemu tysiącowi).

[Aby zmienić wartości Popularity, Blend i Following trzeba pogrzebać w pliku „tmdata.db1". W tym celu najlepiej skorzystać z oficjalnego edytora instalowanego automatycznie razem z Championship Managerem 97/98. Znajdziecie go w katalogu z grą pod nazwą „cm2ed.exe" - przyp. Kristoff.]

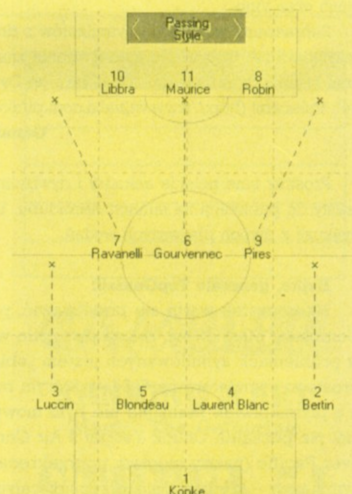
Kiedy mamy już gotowe drużyny, najwyższa pora udać się na zakupy! W grze multiplayer zdecydowanie polecam wersję 16 MB, bo wtedy jest w czym wybierać, a rozgrywki trwają tyle, że trochę dłuższy czas generowania wyników jest nieistotny. Trzeba jasno sprecyzować zasady dokonywania transferów, inaczej - jeśli na liście transferowej będzie Ronaldo czy inny Batistuta - może dojść do wielkiej kłótni. Najlepiej przed rozpoczęciem sezonu ustalić kolejność i częstość dokonywania transferów, żeby do końca wszystko było jasne. Po kilku latach gry wypracowaliśmy z kumplami taki system: kupujemy w odwrotnej kolejności niż miejsca w tabeli i tylko raz na 2 tygodnie (wyjątkiem jest początek sezonu, kiedy trzeba kupić więcej piłkarzy, no i pierwszy sezon, kiedy ostatni są pierwszymi i znowu trzeba losować).

Pora przejść do ogólnych zasad rozgrywek. Na początek można ustalić, że rywalizować ze sobą będą giganci i dać każdej drużynie na dzień dobry ze 100 mln oraz stadion powyżej 100 tys. Taka gra w pojedynkę szybko się nudzi, ale kiedy kilku przeciwników dysponuje tym samym potencjałem, to walka o najwyższe cele staje się bardzo pasjonująca, a pojedynki „derbowe" ogląda się na stojąco (emocje często zbliżone do tych z prawdziwego stadionu).

Gram w CM multiplayer już od paru lat. Mam to szczęście, że moi kumple też są fanatykami „menedżerka". W czasie każdych wakacji staramy się na kilka dni urwać na działkę i przez kilkadziesiąt godzin tylko gramy (z przerwą na sen, ewentualnie posiłek). Wierzcie mi, to się nigdy nie nudzi.

**Krzysiek (krzy@mindcomp.com)**

PS Można też grać „normalnie", bez wprowadzania zmian przed i w trakcie gry (czyt. bez grzebania w edytorach). Gracze mają wtedy całkowitą swobodę, ale są narażeni na wysłuchiwanie lamentowania przegranych, tłumaczących swoje niepowodzenia wyborem gorszej drużyny.



*Taktyka Tomka, Menedżera Września i Października.*

**Wyniki Zadania nr 3 - „Olympique de Marseille"**

W tym miesiącu dotarło do mnie pięć „prawidłowych" rozwiązań. Znowu na tej liczbie zaważyła objętość scenariusza (spakowany zajmował jakieś pięć dyskietek - w trzech przesyłkach padły dyskietki) oraz Wasza nieumiejętność pogodzenia się z porażką (musiałem zdyskwalifikować 3 uczestników za odgrywanie stanu gry). Zresztą wyniki uzyskane przez laureatów również mogą budzić pewne wątpliwości. Zastanawiam się, czy Championship Manager ich przypadkiem nie nudzi.

Ostateczna klasyfikacja:

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | **Tomasz Bajko** | (Sokółka) | 544 843 pkt. |
| 2. | **Jakub Misiewicz** | (Warszawa) | 532 905 pkt. |
| 3. | **Włodzimierz Buriak** | (Szczecin) | 527 124 pkt. |
| 4. | **Jędrzej Korczyński** | (Czerwonak) | 525 616 pkt. |
| 5. | **Jacek Niewęgłowski** | (Radzyń Podlaski) | 393 671 pkt. |

Tomek otrzymuje grę Conquest Earth. Natomiast dla Jakuba i Włodka firma **Mirage Media** ufundowała nagrody pocieszenia (koszulkę i podkładkę pod mysz).

**Kristoff, od miecza ginący**

PS Rozwiązanie konkursu „Najładniejsza bramka strzelona w SWOS" znajdziecie w KSG CD.




Witam w świątecznym wydaniu naszego Aeroklubu. Na początek chciałbym złożyć Wszystkim życzenia od całej załogi Aeroklubu - wesołych Świąt Bożego Narodzenia, udanego sylwestra i pomyślnego Nowego Roku! Dla siebie i osób jeżdżących na nartach składam życzenia dużej ilości białego puchu. Znany jest bowiem fakt, że największe wygi lotnicze stawiają jazdę na nartach tuż za lataniem i miłością, toteż postanowiłem wreszcie zakosztować tej przyjemności.

Ciekawostka - te same wygi lotnicze za najwspanialszy widok uważają kobietę w Gawronie (to taki samolot) stojącym na ośnieżonym zboczu na nartach. Ochotniczki do przetestowania tej tezy proszone są o przysyłanie podań ze zdjęciami (niekoniecznie w stroju narciarskim) pod adresem redakcji z dopiskiem na kopercie: „Marzenie Pilota". Umiejętność jazdy na nartach nie jest wymagana.

Koniec tego świątecznego wstępu. Mam tylko jedną kolumnę, więc muszę się streszczać. Zaczniemy od wysmażonego przez Gunmana szkicu działalności najaktywniejszego polskiego dywizjonu.

## 303rd Polish Squadron

Nadszedł czas na przedstawienie jednostki lotniczej związanej z Aeroklubem Gamblera dzięki mojej skromnej osobie. Pełnię w 303rd Polish Squadron funkcję zastępcy dowódcy w randze ppłk. Dowódcą 303 Polskiego Dywizjonu jest płk Paweł „Roki" Rokoszak. Dywizjon jest pierwszą tak dużą formacją na terenie Polski, a powstał w czerwcu 1998 r. Obecnie lata na samolotach F-22 Raptor (gra F-22 ADF). Istniała też eskadra Flying Circus (do momentu wprowadzenia opłat za ten symulator).

Dowództwo dywizjonu planuje obecnie rozpoczęcie lotów również na innych symulatorach, np. tandemie MiG-29 - F-16 firmy NovaLogic. Życie dywizjonu skupia się wokół potyczek prowadzonych przez Internet, zwykle w piątki i czasem w niedziele od 22:00. W historii dywizjonu mieliśmy jedną walkę z angielskim dywizjonem 214th Annihilators, niestety nie rozstrzygniętą ze względu na straszne lagi. Do grona pilotów 303rd w stopniu porucznika należą: Fatman, Jacek38, Sash, Rafaello, Zizi. Podporucznicy: Airwolf, Cezar, Darth Worm, Koral, Wojtas, SirDarq, Slash oraz Vino.

Zapraszamy wszystkich symulantów z dostępem do sieci, latających w ADF, aby przyłączyli się do nas! Na naszej stronie znajdują się pliki ACMI, kronika dywizjonu oraz historia prawdziwego 303 Polskiego Dywizjonu Myśliwskiego „Kościuszkowskiego". Polecam! (http://www.valhalla.com.pl/skrzydla/303)

**Gunman**

Prosimy inne polskie eskadry i dywizjony, aby dały znak życia i przygotowały teksty do publikacji na łamach Aeroklubu. Teraz przejdziemy do listu dotyczącego dyskusji z dwóch pierwszych wydań.

**Hejka, generale TopGunie!!!**

Na początek warto się przedstawić, ponieważ pierwszy raz piszę do Gamblera. Mam 19 lat, reszta jest mało ważna. Chciałem tylko zaznaczyć, że w problemach symulowanych jestem „oblatany" :). Zaczynałem od jakiegoś prostego symulatora na C-64, w którym można było postrzelać tylko z działka, a o jakimkolwiek realizmie nie było mowy. Później przyszedł pecet i zaczęło się. Na początek Chuck Yeager's Air Combat, potem Aces over Europe i Aces over Pacific (nazwy mogłem poprzekręcać - w końcu to już 7 lat). To były symulatory - siedziało się przy nich całymi dniami, bo wszystkie instrukcje dziwnym trafem ginęły :). Jeszcze później bombardowałem Niemcy z pokładu B-17, ale przy tym traciłem nerwy. I wreszcie doszedłem do najlepszego (jeśli chodzi o grywalność) symulatora, jaki kiedykolwiek miałem w rękach - F-15 Strike Eagle III. Grę pożyczyłem od kumpla, miałem więc instrukcję i to było to - te miesiące przed monitorem, kilka zaliczonych emerytur i misje znane na pamięć... Najwspanialsze symulacyjne wspomnienia. Później były jeszcze krótkie incydenty ze Strike Commanderem (świetna strzelanina), TFX i EF 2000.

Jakieś dwa tygodnie temu kupiłem sobie Su-27 Flanker (superokazja - wersja 1.5 + misje za 69 zł) i szczęka mi opadła - przez pierwsze dni uczyłem się latać i lądować, obecnie jestem na etapie misji treningowych. F-15 w porównaniu z tą bryką to superłagodny baranek, który sam wie, co ma robić. Gra się fajowo, choć trudno wczuć się w klimat - lecisz, wykonujesz misje i lądujesz - na koniec ew. bezpłciowy debriefing... Tyle o historii mojego latania. Po drodze zaliczyłem jeszcze mnóstwo innych (symulatorów ofc :)), ale te wymienione najbardziej zapadły mi w pamięć. „Symulowałem się" też na innym sprzęcie, ale skoro Club Simulator przekształcił się w Aeroklub to niech tak zostanie.

Teraz trochę o dyskusji Gunmana i Yennefer. Bardzo się cieszę, że macie jakiś pomysł na nowy klub dla symulotników. Małe pytanko do Yennefer - z tego, co zauważyłem, jesteś facetem - dlaczego więc przyjąłeś ksywę od wiedźmińskiej czarodziejki (tylko nie mów, że Geralt była już zajęta :)).

- **Problem 1.** „Po przeciwnej stronie jest Su-27, działko trafia z prawdopodobieństwem mniej więcej 90%".

Ja wiem, że jestem jeszcze zielony w Su-27, ale żeby aż tak... Przyznam, że jeszcze nie wygrałem pojedynku 1vs1 guns only z F-15, a to właśnie przez celność działka - zanim się wstrzelam już mam pusty zasobnik... Bo wymanewrowanie F-15 na poziomie excellent nie jest takim znowu problemem.

- **Problem 2.** „W Su-27 podczas dogfightów zawsze wyłączam AWACS-a".

Przepraszam, a jak go WŁĄCZYĆ? W instrukcji nie ma o tym ani słowa. Tyle, że jest i jest trochę gorszy od amerykańskiego.

I jeszcze jeden problem z dyskusji: obserwacja wroga. Próbowałem w Su-27 różnych dogfightów i zanim wyczytałem, że istnieje coś takiego jak padlock, to nieraz spadłem cięższy o kilkadziesiąt pocisków z Vulcana. System zastosowany w Su-27 sprawdza się świetnie i myślę, że nic więcej nie można zrobić. Bo przecież kręcenie głową dookoła jest „mało realistyczne" :). Zaznaczę tylko, że współczesne symulacje bezwzględnie wymagają dodatków w stylu przepustnicy i pedałów. Znam ten ból, bo ostatnio nawet drążek sterowy mam na klawiszach (Winda sucks). Zwłaszcza lubiący korkociągi Su-27 wymaga pedałów.

I zgadzam się z Gunmanem, że konieczne jest wyrobienie automatycznych nawyków przy obronie przeciwrakietowej. Mnie jeszcze w Su-27 nie udało się uniknąć rakiety Air2Air. Tylko że niewiele ich widziałem... I jeszcze jedno pytanko - w instrukcji jest napisane, że aby zakończyć misję należy się zabić, nacisnąć Ctrl+Q lub wylądować. Ja najczęściej ląduję i nic - i tak muszę wcisnąć Ctrl+Q. Kołowanie też nic nie daje.

Tyle na dzisiaj, myślę, że rozwinę się trochę „symulacyjnie" i będę mógł pomóc w tworzeniu Aeroklubu. Bye.

**Symulowany Symulant MishA**

**ODPOWIEDŹ:**

Tu Yennefer. Ponieważ to ja zaraziłem resztę ekipy pasją gry w Su-27, odpowiem na pytania MishY.

1. Gdy piszesz o misjach treningowych, rozumiem, że chodzi Ci o kampanię. Kampania powstała właśnie dlatego, że gra była za trudna dla szerszego kręgu odbiorców, którzy nie mieli czasu wgłębiać się w teorię zawartą w dość skomplikowanej instrukcji. Gdy ktoś przejdzie trening, polecam kampanie zamieszczone na Gambler CD 9/98. Mają zróżnicowany poziom trudności, więc powinny zapewnić rozrywkę na długie zimowe wieczory :-)
2. Aeroklub z definicji jest klubem PILOTÓW - tak ustaliliśmy, gdyż symulotnicy stanowczo nie byli doceniani w mediach. Wszelkie materiały dotyczące samochodówek, łodzi podwodnych czy Mechów, mają nikłe szanse trafienia na nasze łamy, skoro TopGun musi selekcjonować materiały nt. samolotów.
3. Moja ksywa pochodzi od postaci z książek mistrza Sapkowskiego. Wzięła się stąd, że mam zdolności magiczne wyższego stopnia, objawiające się hipnotycznym wpływem na złotozielonookie ciemnowłose piękności :-) I wściekam się czasem o byle co - jak Yennefer.
4. **PROBLEM 1** - TopGun miał na myśli celność przy podejściu do przeciwnika od jego godziny szóstej, a nie przypadkowe strzały w walce kołowej. Gdy odpowiednio podejdziesz do wroga, jesteś w stanie władować w niego 20 sztuk amunicji i wykończysz go. W KPW znajduje się nagranie z walki 1vs4 Su-27 Excellent, przyjrzyj mu się - widoczny jest błąd AI, który znika podczas walki sieciowej. Jeśli przeciwnik zacznie kręcić wygibasy, komputer po prostu nie reaguje na ostrzeliwanie go. Aha, jeśli chciałbyś wykonać zadanie trudniejsze niż wymanewrowanie F-15, spróbuj zestrzelić 2 Su-27 Excellent z mniejszą ilością paliwa niż masz Ty.
5. **PROBLEM 2** - AWACS-a ustawiasz na mapie jako osobny samolot (A-60, czyli Ił-76 z misją AWACS w okienku zadania), musi krążyć wysoko nad polem walki i być po Twojej stronie - dopiero wtedy możesz zacząć misję. Będziesz automatycznie otrzymywał na MFD współrzędne położenia przeciwnika.
6. Perfekcyjne opanowanie padlocka to coś, czego bardzo zazdroszczę TopGunowi. Rzeczywiście, niesamowicie podnosi skuteczność. Niezbędne do grania z żywym przeciwnikiem.
7. Być może niedługo pojawi się w sklepach zestaw: drążek plus przepustnica, plus pedały. Kilkaset złotych. Już zbieram pieniądze...
8. Jeśli słyszysz sygnał odpalenia, musisz zlokalizować na MFD i panelu ostrzegania, co Cię namierzyło, skręcić tak, aby znaleźć się 90° od wroga i po kilku sekundach wrócić na kurs. Albo automatycznie zareagować zmianą wszelkich możliwych parametrów lotu (sposób szczególnie przydatny w Suchoju). No i w obu przypadkach rzucaj C&F.

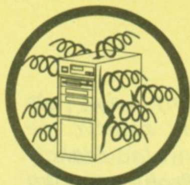
Serdecznie zapraszam do pisania. Na dyskusje o Suchoju ZAWSZE znajdzie się miejsce i czas.

**Yennefer**

Od siebie dam tylko jedną radę: jak poprawić celność. Podejdź do protiwnika na odległość mniejszą niż przepisowa minimalna (na HUD pokażą się ostrzeżenia). Łatwiej trafić, na dodatek amunicja jest skuteczniejsza.

I to już koniec. Następnym razem wyciągnę [CIACH! Jeżeli uda się wyciągnąć - Zgr.] od Zgredaktora dodatkową kolumnę na materiał, który leży na twardzielu.

**gen. TopGun (topgun@gambler.com.pl)**



# KLUB TECHNICZNY

W dzisiejszym odcinku musimy się zająć wieloma sprawami, więc od razu przejdę do meritum.

## RIVA TNT a P2L97

Okazało się, że płyty główne ASUS P2L97 (sam do niedawna taką posiadałem) mają problemy z kartami graficznymi na układach NVIDIA RIVA TNT - zarówno Diamond Viper V550, jak i STB Velocity 4400 w wersjach AGP wieszały się po kilkudziesięciu sekundach w każdej aplikacji 3D. Powód? Płyta P2L97 nie zapewnia wystarczającej ilości prądu szybkim kartom AGP 2× (RIVA TNT, Savage3D, RAGE 128 itp.). W dodatku rewizja 1.05 owej płyty ma nieprawidłowo zaimplementowaną funkcję adresowania po zboczu sygnału (sideband addressing), wykorzystywaną przez nowe karty AGP 2× przy teksturowaniu z pamięci komputera. Pomogła dopiero wymiana płyty (na ABIT BH6). Nowe płyty ASUS-a na układach BX (P2B) nie mają już na szczęście takich kłopotów.

## Voodoo³

Nowy układ 3Dfx ma być bazowany na Banshee, z akceleratorami 2D i 3D w jednej kości. Według zapowiedzi firmy, osiągi Voodoo³ mają być rewelacyjne: renderowanie 7 mln trójkątów oraz wypełnianie do 366 milionów punktów na sekundę. Nowy chip będzie produkowany w dwóch wersjach: Voodoo³ 2000 (RAMDAC 300 MHz, wypełnianie 250 milionów punktów na sekundę) oraz Voodoo³ 3000 (RAMDAC 350 MHz, wypełnianie do 366 mln punktów/s). Obie będą pracowały w rozdzielczościach do 2048×1536 przy odświeżaniu 65 Hz (wersja 2000) oraz 75 Hz (wersja 3000).

Niestety, chociaż nowy układ będzie korzystał z magistrali AGP 2× (a także AGP 4×, gdy Intel dokończy specyfikację), nie jest przewidziane teksturowanie z pamięci komputera. Firma 3Dfx tłumaczy, że proces ten jest zbyt wolny, nie opłaca się go implementować. Według mnie będzie to najważniejsza wada Voodoo³, gdy zaczną pojawiać się nowe, „głodne na tekstury" gry (ich zwiastunem jest Unreal). Chyba że na kartach z nową kością 3Dfx będzie instalowana standardowo pamięć 32 MB lub więcej.

Drugą wadą jest renderowanie zewnętrznie w 16-bitowym kolorze. Voodoo³ renderuje w 32-bitowym kolorze, ale tylko wewnętrznie (nie dajcie się zwieść reklamówkom twierdzącym, że kolor w Voodoo³ jest 32-bitowy!). Liczba kolorów wynikowych jest redukowana do 16 bitów. 3Dfx twierdzi, że nie ma różnicy między 16-bitowym a 32-bitowym kolorem. Kto grał w Tonic Trouble wie, że firma nie ma racji.

## Vanta

Także NVIDIA zaprezentowała nowy układ - Vanta. Będzie on na pewno bazowany na jądrze RIVY TNT oraz produkowany w technologii 0,25 mikrometra (wreszcie!). Nieoficjalnie mówi się też o RIVIE TNT 2, której osiągi mają być dwukrotnie lepsze niż dzisiejszej TNT (chodzi o wersję 0,35 mikrona, jak się domyślam). Oba układy są projektowane do pracy pod Windows 2000.

## Windows 2000

Microsoft oficjalnie poinformował, że jego najnowszy system, znany dotychczas jako Windows NT 5.0, będzie nosił nazwę Windows 2000. Według Microsoftu ma to być najważniejszy produkt w historii firmy. Będzie łączyć zalety Windows NT 4.0 oraz Windows 98. Mam nadzieję, że oznacza to stabilność Windows NT oraz możliwości multimedialne Windows 98. Premiera systemu zapowiadana jest na przyszły rok, aczkolwiek z nazwy wnioskuję, że odbędzie się trochę później...

## Nowe nośniki

Zbankrutowała firma Syquest, znana niegdyś z dysków wymiennych, do dziś powszechnie stosowanych w studiach DTP. Zatem Iomega ma o jednego konkurenta mniej. Choć ptaszki ćwierkają, że Iomega także zbankrutuje (z powodu spadku cen napędów CD-RW), firma zapowiedziała wprowadzenie napędu Zip o pojemności 250 MB. Nowy napęd ma czytać dotychczas wykorzystywane 100-megowe dyskietki Zip.

## Pentium II 450 za 850 zł!

To nie pomyłka. Oto tekst, który napisał specjalnie dla Was znany z zapędów do podkręcania TloluviN:

*Procesory z nowej serii Intela PII300 to kości wykonane w technologii 0,25 mikrona, czyli standardowe Deschutes. Mają pełnowymiarowy cache L2 o pojemności 512 kB. Cenowo plasują się na „średnich półkach" - są dużo droższe od Celeronów. Jednak zdecydowałem się je opisać, gdyż za cenę PII300 możemy mieć PII450 i to PEŁNOWARTOŚCIOWE, z 512 kB cache L2. Intelowska specyfikacja procesora przewiduje, że powinien on pracować na magistrali 66 MHz. W rzeczywistości procesor pracuje na magistrali 100 MHz i ma zablokowany na sztywno mnożnik 4,5×. Podkręcając go, nie przekraczamy nawet specyfikacji, po prostu ustawiamy go 4,5×100 i chodzi jak złoto. Nie trzeba kombinować ani obawiać się spalenia cache L2, żadnego zaklejania pinów. Ten procesor można podkręcić SPOKOJNIE (czyli absolutnie bezstresowo!!!) do 450 MHz. Warto zwrócić uwagę na datę produkcji procesora. Jeśli uda Wam się kupić procesor wyprodukowany przed wrześniem 1998, macie duże szanse, że traficie na egzemplarz z cache L2 4,5 ns. Jeśli nie - będzie to procesor z 5,0 lub 5,5 ns cache L2.*

*Procesory PII300, które poddają się oveclockingowi, to modele z serii SL2W8 - OEM oraz SL2YK - BOX.*

*Intel wyprodukował również nową serię procesorów PII333, o oznaczeniu SL2S5. Nie polecam jednak zakupu tych procesorów, ponieważ mają zablokowany mnożnik 5×, a więc małe jest pole manewru, jeśli chodzi o dobór częstotliwości magistrali. Obecnie jedyna opłacalna szybkość magistrali systemowej to 100 MHz, a niewiele egzemplarzy PII333 będzie chodziło na ustawieniach 5×100 MHz. Ustawianie częstotliwości na 75 lub 83 MHz mija się z celem, a prawdopodobieństwo trafienia na egzemplarz, który pójdzie na 500 MHz, jest tak małe, że chyba nie warto ryzykować.*

*Nowe serie PII podkręca się według tych samych zasad, co przedstawione w poprzednim artykuliku [był na krążku Gamblera 11/98 - przyp. PiŁA]. Życzę powodzenia...*

**TloluviN (tloluvin@box43.gnet.pl)„**

TloluviN ma rację. Przyznam się bez bicia, że sobie sprawiłem procesor SL2YK (w listopadzie 1998 kosztował ok. 850 zł) i na nowej płycie chodzi na 450 MHz! Moje nowe benchmarki będą na tej właśnie platformie.

## Nowy benchmark - 3DMark 99

Ci z Was, którzy regularnie przeglądają Kącik Techniczny na krążku Gamblera, zapewne zauważyli, że w numerze grudniowym znalazł się 3DMark 99 - w trzy tygodnie po jego światowej premierze! To pierwszy benchmark Direct3D, który łączy w sobie zalety wszystkich programów tego typu, a w dodatku wnosi wiele nowych.

Program jest zoptymalizowany pod DirectX 6.0 (ze starszymi wersjami DirectX nie działa!). Sprawdza osiągi kart graficznych na bazie testów podobnych do gier (wyścigi „samolocików", gra typu FPP itp.), wykorzystując przy tym nowe funkcje 3D, np. filtrowanie anizotropowe (aczkolwiek nie sprawdza odwzorowań wichrowatych). Pozwala uruchamiać testy w dowolnych rozdzielczościach oraz liczbie kolorów. Wyniki zestawia w ładnych tabelkach, które można wydrukować, pokazuje je w formie słupków „excelowych", pozwala wysłać do Internetu. Słowem - rewelacja. Jeśli jeszcze nie widzieliście 3DMark, szukajcie go na krążu Gamblera lub pod www.3dmark.com. Przy okazji: nie zapomnijcie uruchomić trybu Demo!

**PiŁA (pila@gambler.com.pl).**




Dziś w klubie MTG zmieścił się tylko kupon rankingu. Zapraszam do kącika na płycie CD (katalog \UTILS \MAGIC\) i czekam na Wasze listy.

**White ViZard**

| 5th Edition |
| --- |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

| Urza's Saga |
| --- |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

| Tempest |
| --- |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |




**RANKING KART**

**Magic: The Gathering**

**STREFA 51**

| Stronghold |
| --- |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

| Exodus |
| --- |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

**Dane głosującego**

(imię)

(nazwisko)

(ulica)

(kod + miejscowość)

(telefon z numerem kierunkowym)

(e-mail)

**Wszystkiego najlepszego z okazji Świąt Bożego Narodzenia i Nowego Roku – PII 450 pod choinkę i Lary Croft na sylwestra – życzą**

don Pedro z Krainy (nie)Delikatnie Dozowanych Drinków i redakcja Gamblera

## Rok 2000

Stasiu (numer 11/98) wykazał się całkowitym niezrozumieniem problemu roku 2000. Nie będę wchodził w szczegóły, ale programy sterujące starymi elektrowniami jądrowymi/bankami/systemami obronnymi itd. są niesamowicie skomplikowane i zawstydzająco stare. Zostały w większości napisane w języku COBOL (programista COBOL to prawie wymarły gatunek), nie nadają się do szybkiego przepisania i zmiany. Nie można w ciągu 15 minut wpisać do programu sterującego, żeby komputer zinterpretował 00 jako 2000, bo po pierwsze – programy te liczą miliony linii, po drugie – nikt już nie wie, jak one działają, a po trzecie – „00" często jest interpretowane jako komenda: „przerwać wykonanie".

Stasiu pisze, że firmy powinny „poświęcić trochę więcej czasu na gruntowną przebudowę sprzętu". Niektóre od roku próbują gruntownie przebudować sprzęt i nie wychodzi im. Większość systemów komputerowych, które zarządzają żywotami ludzi (wspomniane elektrownie jądrowe/banki/systemy obronne itd.) zostało zainstalowanych w latach 60., więc nie mają opcji klikania na zegarek myszką. „Niedobrzy i krótkowroczni" informatycy zastosowali sprytny wybieg. Mieli bardzo małą pamięć operacyjną dla swoich programów, więc skrócili daty. W latach 60. nikt nie myślał, że system, nad którym pracuje, będzie funkcjonować jeszcze w roku 1999. Cięgi się należą debilom-prezesom, którzy nie zainstalowali nowszego sprzętu 10 lat temu, a niektórzy, pomimo ostrzeżeń, dalej nie robią nic, aby swoje systemy przystosować.

Dziwię się, że Gambler takie nieprzemyślane wypociny wydrukował.

Dustin

*Tekst został napisany do VA-RIA'tkowa, więc możemy założyć, że Stasiu celowo chciał wywołać reakcję innych Czytelników. Problem roku 2000 jest jednym z największych, z jakimi zetknęła się ludzkość. W samych Stanach Zjednoczonych koszty przystosowania systemów komputerowych do nowego wieku oblicza się w tej chwili na astronomiczną kwotę biliona (jedynka i dwanaście zer!) USD.*

*[Tu się wtrącę: denerwuje mnie ignorancja zajmujących się tym tematem dziennikarzy mediów popularnych. Nie podoba mi się też wykorzystywanie problemu przez producentów sprzętu, którzy na swoich komputerach dają bezsensowne naklejki: „Wolny od problemu roku 2000". Nie dziwię się więc, że podejrzliwe osoby mogą myśleć, że cały ten problem to jedna wielka dziennikarska kaczka. Oczywiście tak nie jest, ale czy nie przypomina się Wam historia z wirusem Michelangelo, który w roku, zdaje się, 1993 miał zniszczyć świat? – Alx]*

## Polska jakość

Muszę Wam gorąco podziękować za umieszczenie na Gambler CD Nowego Teenagenta. Racja, gra nie ma pięknej grafiki czy krystalicznego dźwięku, ale ma to, czego brakuje większości przygodówek, zwłaszcza tych wydanych na Zachodzie i sprowadzonych do Polski w oryginalnych pudełkach. Jest w 100% zrozumiała i ma TAAAKĄ Grywalność przez duże G (tak jak Gambler :). Nareszcie gra z ciekawym pomysłem, ciekawą akcją i do tego rodzimej produkcji!

To dziwne, że od 1996 r. sprzedaż legalnych kopii gier znacznie wzrosła, a przecież ciekawszych gier (przemyślanych) ukazało się przez te 2,5 roku tylko kilka (np. Quake, Cywilizacja II, Dungeon Keeper, no i polski Książę i Tchórz). Gdyby była taka możliwość i mógłbym zmienić coś na rynku komputerowym, to kosztem oprawy podwyższałbym pomysłowość autorów. Dziś gra z rozbudowanym, oryginalnym scenariuszem to naprawdę rzadkość! Apel do producentów: nie bądźcie wyznawcami dowcipu o milicjancie, który próbował pomyśleć i zniknął. Postarajcie się. Pokażcie, że jeszcze możecie zrobić coś ciekawego.

Jakub Rodzeń

*Teenagent cieszył się popularnością również na Zachodzie (był tam sprzedawany jako shareware), a i w Polsce chyba sporo osób w niego grało (piraci zrobili nawet specjalny Metropolis Pack, gdzie były: Tajemnica Statuetki, Teenagent i Katharsis). Jednak trudno zgodzić się z opinią, że przez ostatnie 2,5 roku pojawiło się tylko kilka ciekawych gier. Znakomitych pomysłów i to dobrze wykonanych było więcej, wystarczy tylko przejrzeć oceny gier w polskich i zagranicznych pismach. Oczywiście narzekać można zawsze – w redakcyjnej dyskusji „Bez serc? Bez ducha?" sami to robiliśmy. Niemniej masz rację, zwracając uwagę, że niektórzy twórcy przedkładają bajery graficzne nad pomysły. Swoją drogą niełatwo wymyślić coś nowego i oryginalnego na tak dynamicznie rozwijającym się rynku, gdzie najlepsi i dobrze opłacani autorzy cały czas myślą, jak tu zakasować konkurencję.*

## Bez serc? Bez ducha?

Kocham chwilę, kiedy po przyjściu ze szkoły rozrywam folię, wyciągam „gracza", otwieram, czytam wstępniak, potem pędzę na swoje żółte strony (EKG i Gildia). Piszę, ponieważ skłonił mnie do tego tekst „Bez serc? Bez ducha?" Pierwsze wrażenie, jakie mi się nasunęło to, że gry komputerowe stały się bardziej komercyjne, są po prostu towarem handlowym. Oczywiście wcześniej także tak było, ale chyba nie na tę skalę. Kiedyś prawie każda gra miała w sobie „coś".

Sam wychowywałem się na UFO 2, więc gdy czytałem, że autorzy poszli na łatwiznę (w porównaniu z pierwszą częścią), irytowałem się, gdyż uważam, że obie części znacznie się różnią. Od przyjaciela wracałem po północy, w snach walczyłem z kraboludami, w domu pisałem plany i schematy ataków, taktyki działania. Słowem: istny maniak. Zmierzam do tego, że jeżeli jakiś pomysł jest dobry, to nie mam nic przeciwko temu, aby powstał jego następca. Gorzej, kiedy ktoś psuje pomysł (UFO 3 – nigdy im tego nie wybaczę! Co oni, kurde, zrobili z tą grą).

Alien Opressor Drombo

*Nawet powielanie pomysłu powinno być w jakiś sposób twórcze. Gracze to narodek strasznie rozbestwiony i chcieliby coraz więcej i coraz lepiej (jak kobiety :-)). Podobny problem poruszony jest w recenzji Fallout 2 [str. 26 – przyp. red.].*

## Nuda, nuda

Muszę Was za coś ochrzanić. Czemu Reakcje Redakcji są takie nudne? Ostatnio piszecie tylko o piratach i zaczyna mnie to wkurzać. Drukujcie co innego. Druga sprawa: gdzie podziali się Randall i Dr De Stroyer? Ja ich wprost wyznaję.

qmic

*Reakcje Redakcji nie są głównie poświęcone piractwu i nie trzeba tego udowadniać, wystarczy przeczytać ostatnie numery Gamblera. Listów na ten temat przychodzi znacznie więcej, publikowana jest tylko drobna część. A co do Randalla i Dr. De Stroyera, to odpowiedź jest prosta: najpopularniejsi autorzy muszą odejść. W końcu, kto lubi słońca, które zaćmiewają wszystko wokół :)?*

### To i owo

Gamblera kupuję od początku roku 1998, bo uznałem go za najlepszą gazetę o grach. Ale na początku trochę ponarzekam. Kiedy kupowałem najnowszego Gamblera nie mogłem się doczekać chwili, kiedy wrócę do chaty, walnę się na wyro i zacznę czytać. A tu otwieram gazetę, szybko przeglądam i... znajduję opis gry Man in Black (beznadzieja). Ludzie, ta gra powstała ponad pół roku temu. Jej opisy w innych gazetach czytałem w lutym/marcu. Bez przesady! Już lepiej było jej w ogóle nie opisywać lub zrobić krótką wzmiankę. Podobnie Fighting Force. Druga sprawa: przed chwilą zacząłem czytać opis gry Sub Culture i omal nie podarłem pisma, kiedy zobaczyłem, że na pierwszej stronie opowiedziana jest cała fabuła gry. Straciłem właśnie dużą część zabawy. Takie coś po prostu wścieka. Opis gry powinien zawierać wskazówki, jak grać, a nie jej przebieg od początku do końca. Chyba że znajduje się w TeTe (np. Fallout).

Teraz czas na pochwały. Poza tymi wyjątkami (i sporadycznie zdarzającymi się innymi), nieźle opisujecie gry. A przede wszystkim, niech żyje Jacek Piekara! Ten gość umie opisywać gry. Taki StarCraft niby doskonały, a jednak ma błędy i dobrze, że Jacek je wymienił. A dystrybutor niech sobie myśli, co chce i tak chodzi mu tylko o forsę (i wcale mu się nie dziwię ;). Podobnie Final Fantasy VII, jedna z najgorszych RPG, jakie widziałem. Jak można w to grać? Istna tragedia. Jeszcze raz brawa dla Jacka, chociaż ja nie dałbym nawet 50%.

Cieszę się, że nie ma już działu konsol. Konsole, bye, bye, hasta la vista. I dobrze, o to chodzi. Konsole nie mają najmniejszych szans z PC. Gramofograjki z konsolowego bractwa prędzej narobią w gatki, zanim ich plasticstation wyciągnie Quake'a II czy Unreala z taką samą jakością.

Teraz kilka słów o agresji. Co za bzdura, że taki Quake, Duke czy MK wzbudzają agresję? Fakt, są brutalne i uważam, że osobnik poniżej 10–11 roku życia raczej nie powinien w to grać. Ale agresja? Ja przy tej grze relaksuję się, powiem bye-bye paru stroggom czy kosmitom, wyobrażę sobie, że to mój nauczyciel od historii (to tylko żart) i mogę wyłączyć blaszaka. A taki Need for Speed lub MotoRacer podobno nie wzbudzają agresji. Kto to wymyślił? Nic bardziej nie wkurza podczas jazdy na pierwszym miejscu, niż wywalenie kozła i niezaliczenie toru.

BlueCo ze Szczecina

*Opóźnienia to sprawa bolesna, ale jeszcze raz wytłumaczę stanowisko redakcji: chcemy, aby recenzja gry ukazywała się tuż przed polską premierą. Nie będziemy pisać o grach w wersjach pirackich, beta lub alfa, oceniać ich w momencie, kiedy nie było nawet premiery w USA. Nie będziemy pisać o grach, które w Polsce można kupić tylko od złodzieja. Czasem zdarzają się nam opóźnienia, ale staramy się, by miały miejsce jak najrzadziej.*

*Być może przyszedł czas na wydawanie tygodnika o grach? Wiem, że są w Polsce osoby, które o tym myślą.*

### Lizać klej!

Dziś właśnie kupiłem listopadowy numer Waszego (naszego?) kultowego pisma. Niestety, dopiero wieczorem miałem czas, żeby je obejrzeć. Zabrałem się za rozpięczętowywanie zaklejonych kopert z płytami CD. I wtedy... I wtedy... I wtedy? No, właśnie. Ciekaw jestem, czy ja jeden to zauważyłem (ze względu na późną porę i półmrok w pokoju). Może jednak miałem halucynacje? Chyba jednak nie, akurat wtedy nie zażywałem grzybów ani psychotropów... hm khe, khe, co to ja chciałem?

Krótko mówiąc, kiedy odpakowywałem pierwszą płytę coś mi tam w kleju koperty jakby zaiskrzyło. Przetarłem oczy, po krótkim namyśle zgasiłem światło w pokoju i drugą kopertę z płytą otwierałem po ciemku. I wtedy – no przecież, kurde, to się świeci! Słowo. Przy rozklejaniu koperty z rozdzieranej warstwy kleju idzie wyraźny, niebieskawy, jakby elektryczny poblask. Chyba jestem nienormalny albo soczewki mi się zużyły. Kocham Gamblera, skoro on takie niespodzianki szykuje swoim czytelnikom! Uuaaaaa! Wyjaśnijcie to proszę. I tak Was kocham. Wszystkich, hurtem.

Husky

*Alex miał tej innowacji w naszym piśmie poświęcić wstępniak, ale zapomniał i napisał o czymś zupełnie innym. A więc kilka słów wyjaśnienia. Ten błyszczący klej to ostatnie osiągnięcie medycyny. Tak naprawdę to bazująca na plutonie maść CEREBRUS, pomagająca stymulować korę mózgową. Wystarczy raz na miesiąc kupić Gamblera, zlizać klej z kopert, aby zyskać nieprawdopodobną zdolność zapamiętywania wszystkich informacji i łatwiejszego uczenia się. Tak więc, liżąc Gamblera, macie szansę grać, ile wlezie i nie przejmować się takimi bzdurami jak nauka.*

*[Przykładem powyższego fenomenalnego efektu jest Jacek „Żywa Torpeda” Piekara, który dzięki regularnym seansom lizania kleju potroił swoją wydajność autorską w kwintalach z hektara. Dzięki temu efektywnie obdziela tekstami Gamblera, pisząc pod wieloma pseudonimami – Alx.]*

### Alex kocha Billa

Chciałbym serdecznie pogratulować Alexowi, że trzyma stronę Microsoftu. W końcu trzeba na tym świecie kogoś bronić, prawda? Bardzo podoba mi się postawa Alexa i za to go cenię. Nie mam żadnych pretensji do Billa G., a tym bardziej do Microsoftu. No, może mam, chodzi o cenę programów. Ale pomijając ten problem, to nie mam żadnych zarzutów do tej firmy i zupełnie nie rozumiem ludzi twierdzących, że Windows to wielkie G. To jest jakaś chora moda, która coraz bardziej się rozszerza.

Pamiętam, jak moi koledzy, posiadający komputery starszego typu, używali Okien 3.x i nic nie mówili. Kiedy pojawił się Windows 95 z początku też nic złego nie mówili, a nawet wychwalali go. Dopiero rok temu poszedłem do jednego z kolegów i co się okazało? Na jego pulpicie widniała tapeta: „Fuck the Skulls of the Microsoft". Bardzo mnie to rozśmieszyło. Następną rzeczą był pasek „Start", zamiast tego napisu widniał inny: „Fuck i Where You Gonna Fuck Today". Zdziwiło mnie postępowanie moich kolegów, ale cóż, to ich wybór i nikt im nie będzie dyktował, co mają robić. Taka jest po prostu moda.

Wszyscy mówią, że „winda" wiesza się, ale ja nigdy w życiu tego zaszczytu nie dostąpiłem. Kilka razy się zdarzyło, ale to było podczas grania, miałem za mało pamięci RAM.

To jest choroba. Tak samo z Internet Explorerem. Teraz ludzie wolą Netscape. Ja zostałem przy Explorerze 4.0 i znowu wyszedłem na wariata, bo korzystam z produktów Microsoftu. Mam oryginalny Windows 98. Zbierałem na niego aż 4 miesiące, ale uzbierałem, kupiłem i mam czyste sumienie, że nikogo nie okradłem.

MAV

*Wielcy tego świata prawie zawsze wzbudzają kontrowersyjne uczucia. Coś jednak musi być w tej niechęci do Microsoftu i jej szefa, skoro zatrudniono kilkudziesięciu specjalistów zajmujących się poprawą wizerunku firmy i jej władz. Zauważcie, jak wszyscy cieszą się z klęsk Microsoftu (film z pokazu, podczas którego zawiesił się system Windows 98 był jednym z najczęściej ściąganych plików w Internecie). Dla samego Billa i MS to może nawet i lepiej, dopinguje ich to do lepszej pracy.*

*Nigdy nie mogłem się w pełni przyzwyczaić do środowiska Windows. Wszelkie operacje na plikach wykonuję w Nortonie (ostatnio, co prawda, w WinCmdr podobnym do Nortona), posługuję się edytorami DOS-owymi, co zresztą nie jest niczym dziwnym, bo większość redakcji korzysta z bardzo łatwego, a zarazem zaawansowanego edytora Boxer.*

# Dystrybutorzy gier z numeru 1/99

Dom Wydawniczy Bellona
00-844 Warszawa
ul. Grzybowska 77
tel. (022) 620 20 44
witryna: www.bellona.pl (nieaktywna)
*Multimedialna Encyklopedia Lotnictwa Wojskowego* – bd

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 825 82 02
e-mail: cdprojekt@cdprojekt.com
witryna: www.cdprojekt.com.pl
*Fallout 2* – 165 zł
*Half-Life* – 165 zł
*Hopkins FBI* – 69 zł
*Total Air War* – 165 zł

IPS CG
00-626 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66
witryna: www.ipscg.waw.pl
*F-16 Multirole Fighter & MiG-29 Fulcrum* (zmiana dystrybutora – patrz Mirage)
*FIFA '99* – 145 zł
*Israeli Air Force* – 145 zł

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
e-mail: lem@lem.com.pl
witryna: www.lem.com.pl
*Star Wars: Behind the Magic* – 129 zł
*Fifth Element* – 99 zł
*Grim Fandango* – 199 zł
*Imperium Galactica* – 59 zł
*Missing in Action* – 149 zł
*Sin* – 159 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
e-mail: marksoft@polbox.com.pl
witryna: www.marksoft.com.pl
*Castrol Honda Superbike World Champions* – 146 zł
*Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998* – 146 zł
*Operational Art of War* – 59 zł
*Tribal Rage* – 59 zł

Microsoft
00-844 Warszawa
ul. Grzybowska 80/82
tel. (022) 651 54 05
e-mail: support@microsoft.com
witryna: www.microsoft.com
*MS Combat Flight Simulator* – bd

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
e-mail: webmaster@mirage.com.pl
witryna: www.mirage.com.pl
*F-16 Multirole Fighter & MiG-29 Fulcrum* – 149 zł
*Killing Time* – 39 zł
*Michael Owen's World League Soccer '99* – 165 zł
*Tomb Raider III* – 165 zł

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 444 05 60
e-mail: intns@onet.pl
witryna: www.optimus.pl
*Railroad Tycoon II* – 159 zł

Wydawnictwo Naukowe PWN
00-251 Warszawa
ul. Miodowa 10
tel. 0-800 201 45
e-mail (dział dystrybucji wysyłkowej i prenumerat PWN): wysylka@pwn.com.pl
witryna: www.pwn.com.pl
*Muzyczne wędrówki: Romantyzm* – 120 zł

Young Digital Poland
80-308 Gdańsk
ul. Polanki 124
tel. (058) 554 45 54
e-mail: ydpmm@ydp.com.pl
witryna: www.ydp.com.pl
*Euro Plus+ Reward (Professional Pack)* – 399 zł

bd – brak danych

# Spis ogłoszeń


Albion ..... str. 73
ArWal ..... str. 42
CD Projekt ..... str. 3, 13
Creative Labs ..... str. 15
G.O.R. – Dystrybucja ..... str. 59
L.E.M. ..... str. 11, 71, 99
L.K. Avalon ..... str. 93
MATT ..... str. 73
Multi-Styk ..... str. 98
NTT System ..... str. 17
Optimus ..... str. 61, 63, 65
PWN ..... str. 2
Soft Press ..... str. 19
Stawicki ..... str. 100
Techland ..... str. 97
Witex ..... str. 42

# Pieskie pozdrowienia

Widziane z Zacisza

Miesiąc temu pisałem o odejściu Marcina Przasnyskiego ze stanowiska jednego z najważniejszych „rednaczy" w polskim światku gier komputerowych. Napisałem, że nie wiem, dlaczego odszedł. Nie wiem w dalszym ciągu, nie ja jeden zresztą, ale atmosfera wokół tego wydarzenia zaczyna przypominać tę spod Ypres (dla nie wtajemniczonych – podczas I wojny światowej po raz pierwszy użyto tam gazów bojowych). Rozchodząca się woń zupełnie nie kojarzy się z bzami czy różami. Można ją już w tej chwili mierzyć w mikrosiekierach albo megacuchach na hektar, w zależności od tego, czy w dzieciństwie czytywało się Strugackich, czy Lema.

Zmiana personalna goni zmianę personalną, oświadczenia i listy otwarte trafiają do dystrybutorów i – ostatnio – do prasy, na łamach powtarzane są i dementowane pogłoski, a głupoty mieszają się z realiami. O ile wiem, jedyną osobą nie zabierającą oficjalnie głosu w tej sprawie jest sam Marcin – i chwała mu za to. Wszyscy inni już coś napisali, wydrukowali albo rozesłali, pogłębiając chaos informacyjny.

Chyba najważniejsze osiągnięcie w dziedzinie kultury dyskusji znalazło się na okładce listopadowego numeru Secret Service. Widnieje tam napis: „Psy szczekają, Secret jedzie dalej". Sam smak i dobre maniery, a przy okazji upublicznienie sporu, o którym czytelnicy właściwie nie wiedzą. Oczywiście domyślają się, że coś się dzieje. Dwie zmiany na stanowisku redaktora naczelnego w ciągu kilku miesięcy i kolejne zapewnienia nowych redaktorów, że wszystko jest OK, przy braku pożegnań ze strony byłych szefów, sugerują, że zmiany są burzliwe i niekoniecznie tak gładkie, jak twierdzi się na łamach. Czytelnicy nie są na tyle głupi, żeby wierzyć we wszystko, co wypisuje się w gazetach.



Jednak o szczegółach wiedziało w sumie może kilkadziesiąt osób. Poświęcać kawałek okładki dla tych kilkudziesięciu? Rozrzutność nie do pomyślenia! Chyba że chodziło o wykorzystanie swej przewagi i pokazanie siły – po co rozsyłać faksy z listem otwartym, skoro można się na wszystkich wypiąć z okładki? Możliwy jest też inny powód: głupota i bezmyślność połączone z junacką fantazją (a co, napiszemy tak, będzie śmiesznie, bo to świetny dowcip!), ale rezygnuję z niego, bo jest obraźliwy.

Biorąc pod uwagę fakt, że pies to najlepszy przyjaciel człowieka (a więc i czytelnika, choć ze względu na pewne niedoskonałości komunikacyjne psy nie redagują gazet), porównanie z nim powinno być zasadniczo pochwałą. Jednak tak się składa, że takie porównanie ma charakter pejoratywny, czyli jest to sposób na obsmarowanie kogoś pewną brunatną substancją, o sygnalizowanym już zapachu. Trzeba tylko uważać, żeby się samemu nie ubrudzić, bo rzucający balaskiem też zazwyczaj zaczyna śmierdzieć.

Niniejszym pozdrawiam wszystkie szczekające pieski. Jak powiedział kiedyś Darwin (ten co udowodnił, że człowiek pochodzi od małpy), każdy pies ma swoją wesz (właściwie mówił to o wielorybie, ale chyba wybaczycie mi tę nieścisłość). Jak to było? Psy szczekają, karawan jedzie dalej?

Nacz. w st. spocz.
(nie pierwszy, nie ostatni)

# Wirtualne kokietki




**Kobiety to taki wdzięczny temat. Wirtualne dziewczyny, bohaterki gier. Kokietki ubrane w teksturowe ciuszki.**

Pokażcie mi mężczyznę, który o nich nie myśli. Wystarczy przyjrzeć się grom komputerowym – przecież faceci nie mogą przez całe życie walić w klawisze, sterując ruchami kolejnego hipersuperbohatera, który ma do dyspozycji 25 rodzajów doskonałej broni. Dlatego już dawno temu producenci gier wyjęli żebro z któregoś superbohatera (może z PacMana) i stworzyli wirtualną kobietę. Wkrótce zaczęto wprowadzać równouprawnienie – kobiety stały się bohaterkami gier, potem (na skutek poprawności politycznej twórców) pojawiły się nawet żeńskie modele w Quake'u II i Unrealu. Taka zmiana zawsze jest przyjemna.

### Kobiety historyczne

Nie mam na myśli naszych babć, ale panie, które pojawiły się w grach na przestrzeni kilku ostatnich lat. Można podzielić je na te, które istnieją w rzeczywistości, a w grach znalazły się dzięki kamerze filmowej, i te, których nigdy nie było, a zaistniały dzięki żmudnej pracy specjalistów od 3D.

W dawnych czasach, kiedy komputery jeszcze nie były dość silne, żeby pociągnąć nowy system operacyjny Microsoftu, wiele szumu narobiła niesamowita długonoga brunetka o imieniu **Elvira**, tytułowa bohaterka dwóch gier RPG.

W grach pojawiała się w szczególnie trudnych momentach (oprócz intro i outro), zwykle w obcisłych szatach, posyłając graczowi wymowne spojrzenie swoich ciemnych oczu.

Akcja gry Elvira I rozgrywała się w średniowiecznym zamku, należało pomóc bohaterce w eksterminacji wszelkich niepożądanych gości rodem z zaświatów, natomiast w Elvirze II należało ją uwolnić z łap Cerberusa, czyli trzygłowego psa na kobiety. Charakterystyczna fryzura (wysoko upięte włosy z granatowym odcieniem), oraz niezwykle pełne kształty wywoływały u graczy przypływ adrenaliny, testosteronu i zwiększały chęć ukończenia gry. Jej uwagi, czasem bezczelne, czasem podjudzające, a czasem złośliwe, zwykle pomagały wyjść z opresji (albo w nią wpędzały). Gracz był w stanie pokonać tysiące pająków, moskitów, opancerzonych szkieletów i wrednych karłów, aby tylko uwolnić magiczkę.

Pikanterii akcji dodawał fakt, że po drodze czyhały na graczy dwie fałszywe piękności, będące dokładnymi kopiami Elviry, o czym człowiek dowiadywał się zwykle w momencie, gdy chciał NARESZCIE zbliżyć się do swej femme, o którą tak długo walczył.

Elvira istnieje naprawdę i wygląda właśnie tak, jak to opisaliśmy. Postać bohaterki stworzono na podstawie niemieckiego serialu (niskobudżetowego horroru), w którym tytułowa Elvira paradowała w stroju identycznym jak w grze. Niewielu miało dość cierpliwości, aby dotrzeć do ostatniej sceny w Elvirze II i zobaczyć na ekranie słowa: „Wait while I slip into something more comfortable..."

Jedną z pierwszych sfilmowanych kobiet na komputerowym ekranie była **Ariel** – bohaterka Daedalus Encounter (Gambler 9/95). Niewątpliwą zaletą tego interaktywnego filmu były sceny z piękną aktorką Tią Carrere (wcześniej mogliśmy oglądać ją u boku Arnolda S. w „Prawdziwych kłamstwach"). Ci, którzy pamiętają film lub grę, wiedzą, że było na co popatrzeć.



*Daedalus Encounter (Tia Carrere).*

*Filmowa Elvira.*

Gra Panic in the Park prezentuje z kolei uroki playboyowego króliczka, **Eriki Eleniak**. Znana ze „Słonecznego patrolu" aktorka tym razem gra rolę bliźniaczek: jedna jest wcieleniem dobra, druga to podła suka, pragnąca zagarnąć tylko dla siebie majątek bogatego tatusia. Gra taka sobie, ale króliczek pierwsza klasa, zwłaszcza że w kilku sytuacjach jej atrybuty były mniej lub bardziej eksponowane.

Piękne kobiety w niedwuznacznych sytuacjach możemy również oglądać w grach z serii Phantasmagoria. W pierwszej części bohaterka, **Adrienne**, zostaje zgwałcona przez własnego męża. Scena podziałała jak wetknięcie kija w mrowisko – natychmiast zaczęto pisać o braku zasad moralnych w rozrywce komputerowej.

W części drugiej, Phantasmagoria: The Puzzle of Flesh, posunięto się jeszcze dalej. Przyjaciółka Curtisa, **Teresa**, należy do klubu sado-maso. Nietrudno się domyślić, co zobaczymy na ekranie.

Nie można zapomnieć roli **Karen Allen** w przygodówce Ripper. Znamy ją z pierwszej części filmu „Indiana Jones", w którym grała czarnulkę, co tak strasznie dużo piła.

W formie cyfrowej pojawiła się też ostatnio **Milla Jovovich**. Brała udział w sesji motion capture do gry Piąty Element. Ruchy Milli zostały zdigitalizowane i posłużono się nimi do ożywienia Leeloo, jej filmowego alter ego.

Obok rzeczywistych kobiet możemy spotkać w grach i te, które żyją tylko w cyfrowym świecie. Na pewno dużą sympatię zdobyła łuczniczka z Diablo, której zręczność i szybkostrzelny łuk w dużym stopniu pomagają w ukończeniu gry. Podobne uczucia mogli żywić fani Heroes of Might & Magic, wybierający Czarodziejkę. Kobiece postacie w grach z reguły prezentują typ bohaterki niezbyt silnej, ale za to szalenie zręcznej i inteligentnej. Może właśnie dlatego tak ważną rolę odgrywała Towarzyszka Tania, z którą spotykaliśmy się na odprawach w Command & Conquer: Red Alert.

Kobiety jako siła zbrojna zostały sportretowane w dwóch grach: Gender Wars oraz AD 2044, komputerowej adaptacji naszej dobrej starej „Seksmisji". Niestety, twórcy nie mieli wystarczających środków na sfilmowanie prawdziwych aktorek, więc zastąpiły je trójwymiarowe „kobietony".

Nie wiem, czy wszyscy panowie podzielą ten pogląd, ale nie ma chyba nic bardziej efektownego niż walcząca kobieta. Wirtualne bohaterki rodem z bijatyk, jak przystało na kobiety uprawiające fantastyczne sporty walki, są zazwyczaj skąpo ubrane i umięśnione tam, gdzie trzeba. W zapomnianych już grach Total Knockout i Catfight mogliśmy wybrać jedną z seksownych pań i rozpocząć mordobicie. Dziewczyny z bijatyk na PSX – Sonia z Virtua Fighter i Nina z Tekkena – doczekały się swoich fanklubów. Obie przeszły metamorfozy w kolejnych częściach tych gier i obecnie

*Panic in the Park (Erica Eleniak).*

są znacznie krąglejsze, dzięki zwiększonej liczbie wielokątów.

Z zupełnie innej beczki: w grze Mckenzie & Co. (Gambler 5/96) bohaterki są dziewczynami, gra przeznaczona jest dla dziewcząt. Rzecz dzieje się w szkole średniej. Fabuła jest dość prosta: idź na zakupy, ubierz się i zdobądź serce kolegi ze szkoły.

Literackie fantazje również znajdują swoje odbicie w grach – tak stało się w przypadku **Mary Jade** znanej z kontynuacji „Gwiezdnych Wojen". Stała się ona główną bohaterką drugiej części gry Jedi Knight. Jako jedyna kobieta w historii umiała się posługiwać mieczem świetlnym. Jej dwuznaczną osobowość (była kiedyś agentką samego Imperatora) podkreślała umiejętność korzystania zarówno z Ciemnej, jak i Jasnej Strony Mocy.

Wiele kobiet zaczynało jako postacie drugoplanowe, aby w sequelu znanej gry stać się bohaterkami – tak było z **Zanthią** z Kyrandii. W Hand of Fate mogła zaprezentować cały swój urok i dowcip oraz przebrać

*Curse of Monkey Island (Elaine).*




Elexis Sinclaire, niegrzeczna dziewczynka.

się na ekranie kilkanaście razy. Pod tym względem dorównują jej jedynie Liz Taylor w filmie „Kleopatra" i Elexis Sinclaire.

Innym damom nie udało się, co prawda, wyjść na pierwszy plan, ale mocno zapadły nam w pamięć. Któż nie zna **Elaine**, pani burmistrz z trylogii Secret of the Monkey Island? Już od początku całkowicie zajmowała uwagę Guybrusha, który, aby ją zdobyć, nie zawahał się szukać guza na bagnach czy na statku pełnym duchów.

W serii Gabriel Knight wierną pomocniczką bohatera jest urocza **Grace Nakamura**. Początkowo istniała tylko w wyobraźni autorów, potem zastąpiła ją aktorka. Historia miłosna jej i Gabriela rozwija się w dwóch częściach gry. Może zostanie zakończona w trzeciej?

Pewna nie istniejąca piękność wybiła się ponad wszystkie. To dla niej Dior uszył suknię wieczorową, to ona pojawiła się w TV.


Phantasmagoria.


Phantasmagoria 2.

## Po prostu Lara

Jest córką lorda Henshingly Crofta, zbliża się do trzydziestki i mówią o niej „Indiana Jones w spódnicy", choć zazwyczaj widzimy ją w krótkich szortach i seksownym body. Wszystko zaczęło się dwa lata temu, gdy została wynajęta przez obłędnie bogatą businesswoman do odnalezienia artefaktu o nazwie Scion. Od tego czasu świat oszalał na jej punkcie. Zaczęła się pojawiać w reklamach, pojechała z zespołem U2 na tournée, zagrała w ich wideoklipie i w teledysku „Die Toten Hosen". Lara doczekała się artykułów w całkiem poważnych pismach poświęconych mediom oraz 130 tysięcy stron internetowych w ciągu roku – wiele aktorek chciałoby mieć połowę tych site'ów.

Ostatnio zaczęto nawet sprzedawać akcesoria z jej podobizną. Można kupić mousepada, myszkę, ręcznik plażowy, a nawet piórnik. Typowa komercjalizacja – „ideał sięgnął bruku". Pozytywną stroną tego zjawiska jest fakt, że w przyszłym roku powstanie „Tomb Raider – the Movie".

Eidos udzielił bowiem licencji wytwórni Paramount Pictures, która zamierza nakręcić do końca 1999 r. pełnometrażowy film o przygodach Lary Croft. Nieoficjalnie mówi się, że producentami mają zostać Larry Gordon i Lloyd Levin. Stworzyli razem ponad 30 filmów, w tym takie przeboje, jak „48 godzin", „Szklana pułapka" (I i II), „Predator" (też I i II) i ostatnio „Boogie Nights". Oczywiście w filmie animowaną Larę zastąpi dublerka z krwi i kości. Kto? Na razie nie wiadomo. Mówi się o Demi Moore, Sandrze Bullock, a przede wszystkim o modelkach, które odgrywają Larę podczas imprez promocyjnych.



Wet: The Sexy Empire.


Wet: The Sexy Empire.

Najbardziej podobna do oryginału jest **Rhona Mitra**, którą można było oglądać na ubiegłorocznych targach ECTS w Londynie i na E³ w Atlancie oraz z zespołem U2. Kolejną poważną kandydatką jest **Vanessa Demouy**, piękna i z dużymi umiejętnościami aktorskimi. **Nell McAndrew**, która grała Larę na tegorocznych targach E³, oficjalna dublerka panny Croft zatwierdzona przez Eidos, powoli zdobywa sławę. Ja wybrałbym **Sandrę Bullock** lub Rhonę Mitrę. Tym bardziej że Rhona/Lara wydała niedawno we Francji album „Lara Croft: Come Alive". W pracach nad nim brał udział Dave Stewart, były członek zespołu Eurythmics.



*Phantasmagoria 2.*



*Gabriel Knight 2 (Grace).*

Słynną sprawą związaną z panną Croft jest kod umożliwiający w wersji na PSX granie Larą Nagą, a nie Larą Ubraną – Nude Raider. Jedna z firm produkujących przystawki w stylu Action Replay wykorzystała w swojej reklamie uroczą tylną część ciała, warkocz i hasło „Want the code?" („Czy chcesz kod?"). Pecetowcy rozwiązali ten problem inaczej – na jednej z internetowych stron fanów można było znaleźć odpowiednią konwersję. Jednak najbardziej rozpowszechniona wersja obejmowała tylko jeden poziom i była pełna błędów.



*Mortal Kombat 4 (Tanya).*

Lara, w przeciwieństwie do innych komputerowych dam, naprawdę jest gwiazdą. To pierwsza wirtualna idolka na skalę światową. Udało jej się przebić do mediów, podbiła znacznie szerszą publiczność niż grono graczy. Z jej powodu ludzie kupowali konsole. W efekcie Lara stała się produktem sprzedawanym na masową skalę. I przez to właśnie straciła swój urok.

W dodatku kolejna część gry nie była już tak przełomowa jak poprzedniczka, choć i tak dobrze się sprzedawała. Może Tomb Raider III przywróci serii trochę rumieńców, chociaż wykorzystuje engine graficzny mający już 2 lata. Modyfikacje polegające na dodaniu kolorowych świateł i poprawionej wody mogą nie wystarczyć.

Poza tym Larze rośnie potężna konkurencja. **Elexis Sinclaire** jest jeszcze lepiej zbudowana, ma jeszcze większy biust i pieprzyk jak Cindy Crawford. Długie, kruczoczarne włosy, zielone oczy i szatańskie spojrzenie – prawdziwa femme fatale komputerowego światka. Elexis, „zła dziewczyna" z gry Sin, jest autentycznie zła, szalona i... niesamowicie zmysłowa – widać to w filmiku na zakończenie gry. Poza tym autorzy w jednym



*Ripper.*

etapie umieścili kamerę, z której można podglądać Elexis w kąpieli (baaardzo gorącej).

Kolejną konkurentką jest Rynn. W sporze z Larą ma znacznie mocniejszy argument – smoka. To bohaterka gry Drakan, przygotowywanej na pierwszą połowę 1999 r. przez firmę Psygnosis. Projektanci włożyli wiele wysiłku, aby ich dziecko wyglądało i poruszało się lepiej od panny Croft. Nie da się ukryć, że ubrana w skóry i w zbroję Rynn jest niezmiernie efektowna. Prawdopodobnie Drakan będzie też lepszą grą niż Tomb Raider.

## Biegnę do ciebie światłowodem

Obok panienek cyfrowych istnieją w cyberświecie inne dziewczyny. Najbardziej znane są azjatyckie koleżanki Lary: **Kyoko Date** i **Shiori Fujisaki**. Kyoko ma 16 lat (czyli według naszego prawa jest nieletnia) i zajmuje kilka gigabajtów na dysku.

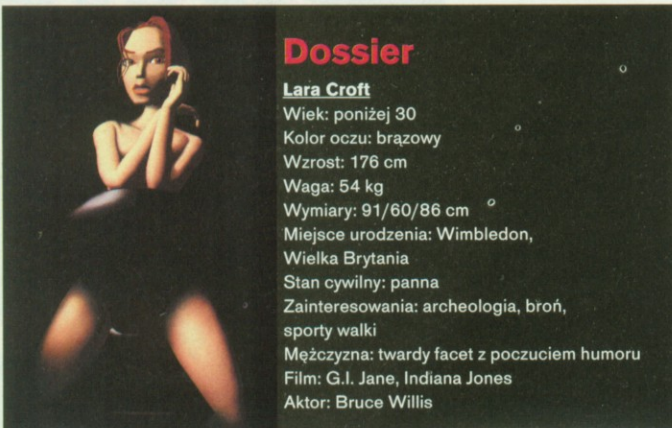
Jej ojcem jest Yoshitaka Hori z Visual Science Laboratory, który przed chrztem nadał jej nazwę DK-96 (od Digital Kid). Kyoko to pierwszy wirtualny idol, który ma nas zachwycać – z taką urodą to nie powinno być trudne. Niedawno na listy przebojów trafiła jej piosenka „Love communications". Na razie to jej jedyne osiągnięcie – Kyoko wygląda po prostu fantastycznie, ale nakręcenie sekundy filmu z jej udziałem zajmuje kilka dni.



*Mortal Kombat 4 (Sonya).*

Jej koleżanka, Shiori, wskoczyła do showbusinessu prosto z popularnej w Kraju Kwitnącej Wiśni gry Pamiętnik bijącego serca, której tematem są podboje miłosne nastoletniego Japończyka (jedną z jego ofiar jest Shiori). Tę dziewczynę znacznie łatwiej






było programistom stworzyć: Shiori jest postacią rysunkową, utrzymaną w stylistyce Mangi (tradycyjny japoński komiks – duże oczy, zadarty nos). Dzięki temu zadebiutowała już w filmie u boku prawdziwych aktorów.

Znacznie mniej znane są panie z agencji wirtualnych aktorek, którą podczas ostatnich targów Cebit Home zaprezentowała niemiecka firma Vierte ART, prowadząca w Internecie wypożyczalnię wirtualnych postaci. Przedsięwzięciu nadano nazwę „No DNA". Z kilkudziesięciu stron katalogu możemy wybrać prezenterki, aktorki, modelki. Oprócz ich zdjęć (jest na co popatrzeć) znajdziemy tam informacje o ich wymiarach (to chyba najważniejsze) oraz o dorobku artystycznym. Wirtualnymi paniami interesują się media, przede wszystkim stacje telewizyjne i producenci reklam. To zrozumiałe – cyfrowe dziewczyny nie mają kaprysów, nie chorują i nie żądają astronomicznych gaż.


Rhona Mitra jako Lara.

## Figliki, figlarki

Ponieważ 90% użytkowników komputerów to mężczyźni, wiele kobiet pojawiło się w grach w mocno zubożonym przyodziewku. Do najstarszych przykładów należą gry takie, jak Party Games jeszcze z C64.

Pierwszą grą erotyczną, którą rzeczywiście warto odnotować, była słynna Vida X. Cała zabawa polegała na odpowiednim tworzeniu nastroju (puszcza-



## Tomb Raider



**1996** – Tomb Raider I. Lara otrzymuje zlecenie odnalezienia starożytnego artefaktu, zwanego Scion. Podróżuje po najstarszych ośrodkach ziemskiej cywilizacji – Grecji, Egipcie, zwiedza także miasto Inków. Walczy z niedźwiedziami, lwami i dinozaurami. Gra odnosi światowy sukces, zdobywa miliony dzięki niesamowitemu klimatowi.

**1997** – Tomb Raider II. Cała sprawa toczy się wokół poszukiwań magicznego sztyletu oraz poczynań niezbyt przyjemnego kolesia o imieniu Bartoli. W tej części, po protestach Zielonych, Laura strzela już tylko do ludzi (no, może nie zawsze). W TR II Laura ma krąglejsze biodra, powiewający w lewo i prawo warkocz, może poszaleć na skuterze śnieżnym i motorówce. Klimat już znacznie gorszy – niektórzy narzekają na wtórność i nudę ziejącą z niektórych poziomów.

**1998** – Tomb Raider III. Nad Ziemią przeleciał meteor i na nieszczęście spadł. Lara musi odwiedzić wszystkie kontynenty. Panna Croft dostała wreszcie uszy i naturalniejsze, większe wargi. Poza tym ma nowe ciuchy, w tym bluzkę odsłaniającą brzuszek...









niu muzyki, podawaniu odpowiednich drinków), aby Vida (zresztą autentyczna aktorka filmów porno) poczuła się NAPRAWDĘ wyluzowana. Potem w tej samej serii pojawiła się gra Theresa, trochę bardziej skomplikowana. W grze Wet: The Sexy Empire gracz miał za zadanie wybudować firmę zajmującą się produkcją i dystrybucją figlarnych filmików. Gwiazdą gry była **Lula** – niesamowita blondynka o komiksowej urodzie i równie komiksowych kształtach. Miłośnicy Luli doczekali się niedawno wydania programu Lula Virtual Babe, a nawet akcesoriów do komputera – można było kupić m.in. bardzo, hmm... gorące mousepady.


*Kyoko.*

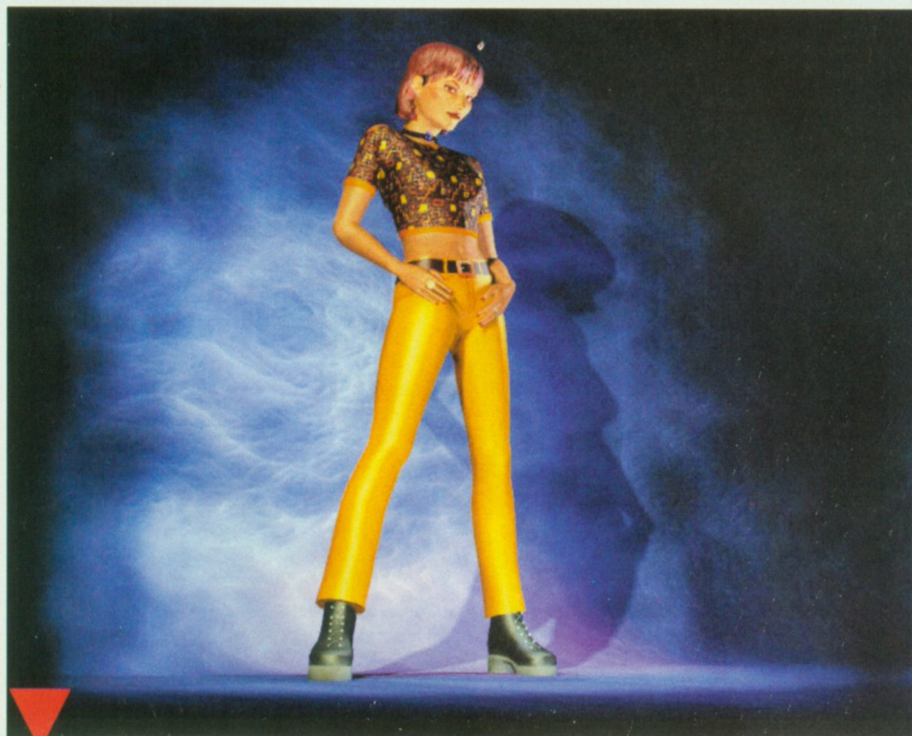
**Dlaczego nas to bierze?**

Maniacy gier komputerowych przestają postrzegać normalnie świat. Nad łóżkiem piętnastolatka nie wisi teraz plakat ulubionej aktorki czy modelki, ale Lary Croft. Twórcy gier szybko wykorzystali tę niszę i wstawili w nią cyfrowe substytuty. W Japonii chłopcy wolą spotkać się z Kyoko zamiast z normalną dziewczyną. To jest przecież prostsze – jeżeli dostaną kosza, zawsze mogą wyłączyć komputer.

A wirtualne kokietki będą się pojawiać dalej, czeka nas całkowita emancypacja rynku. Bo, jak by nie było, pełne kształty przyciągają nasze oczy do plakatów reklamujących nowe gry. Szkoda tylko, że te wspaniałe, inteligentne, idealnie zbudowane kobiety nie są prawdziwe, że nie można z nimi pójść na randkę po jesiennym parku.

Spider & Co.




*Wirtualna modelka – No DNA.*

# Dawn of Aces

Po rozgrywającym się w realiach II wojny światowej WarBirds (Gambler 12/98) firma Interactive Magic wydała drugi symulator, oparty na wydarzeniach I wojny światowej. Dawn of Aces podobnie jak WB jest grą online. Oznacza to, że – aby w pełni z niej korzystać – musimy mieć dostęp do Internetu oraz kartę kredytową.

Do tworzenia grafiki zastosowano engine znany z WB. Jednak obrazy na ekranie są dużo lepsze. Oprócz lotnisk widać jeszcze linię frontu składającą się ze zrytego ostrzałem artyleryjskim pasa ziemi niczyjej, okopów, bunkrów i stanowisk karabinowych. Do tego dochodzą pojedyncze domki, zagrody chłopskie i stada owiec, znaleźć też można całe miasteczka. Największe wrażenie wywarł na mnie widok Kwatery Głównej. Widać nawet krzyże na przykościelnym cmentarzu! Do pełni szczęścia brakuje tylko lasu z prawdziwego zdarzenia, szkoda że autorzy nie ustawili drzew trochę gęściej. Jednak nawet bez tego obraz ziemi w DoA jest jednym z lepszych, jakie widziałem.



Samoloty to dokładne wektorowe modele pokryte realistycznymi teksturami. Nie ma problemów z identyfikacją. Przy mniejszych prędkościach (a przy takich toczy się walka), można docenić grafikę celów powietrznych. Wspaniale zrobiono też efekty ostrzału. Po pierwszej serii z przeciwnika zaczyna lecieć szary dym. Dalszy ostrzał może spowodować np. zniszczenie podwozia i to naprawdę widać! Kilka razy zaobserwowałem samolot z oberwaną częścią płata, próbujący uciekać do bazy.

Można się przyczepić do kokpitów – na niektórych komputerach są niewidoczne, na dodatek nie odpowiadają prawdziwym. Sprawdziłem w przypadku SPAD-a, różnicę widać na pierwszy rzut oka.

Moje zachwyty dotyczą wersji wykorzystującej karty 3D (za pośrednictwem DirectX). Istnieje też wersja dla tych, co jeszcze nie kupili akceleratora. Znikają wtedy wszystkie tekstury, doskonałe dymy i wybuchy, zostaje tylko pocieniowana grafika wektorowa. Całe szczęście, że obiekty naziemne nadal są widoczne.

Dźwięk na podobnym poziomie jak w WB, słychać odgłosy strzelania, trafień, eksplozji. Zadziwił mnie jedynie odgłos towarzyszący odrywaniu się strug na skrzydłach. Czegoś takiego nigdy nie słyszałem, a trochę czasu spędziłem w krytych płótnem szybowcach.

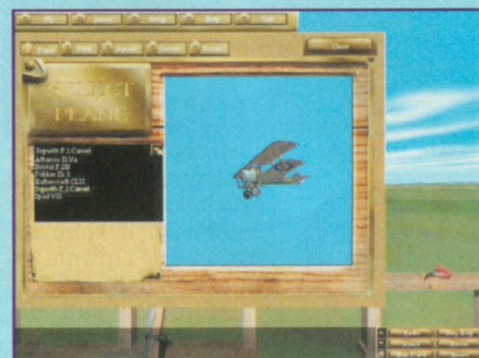
Zachowanie samolotów w powietrzu podobnie jak WB obliczane jest na podstawie modelowania sił działających na maszynę. Tym razem jednak albo programiści udoskonalili system, albo samoloty zostały dokładniej przygotowane. Dziwne sytuacje występujące w WB nie zdarzają się tak często. Chociaż nadal można zaobserwować nietypowe beczki, korkociąg ciągle nie jest taki, jak powinien, a „kulki" nie wstawili chyba specjalnie (w prawdziwych samolotach była, przynajmniej w niektórych).



Obserwując zachowanie samolotu zauważyłem, że nadal kuleje sprawa ześlizgów w zakręcie. Wygląda to tak, jakby samolot miał włączoną autokoordynację (tylko, że jej nie ma!). Kilka razy zakręcałem, bez przerwy centrując orczyk, i nic. Chyba tylko do Flight Simulatora nie można mieć pod tym względem zastrzeżeń. I jeszcze jedno: powietrze jest nadal nieruchome, choć lecimy w nim.

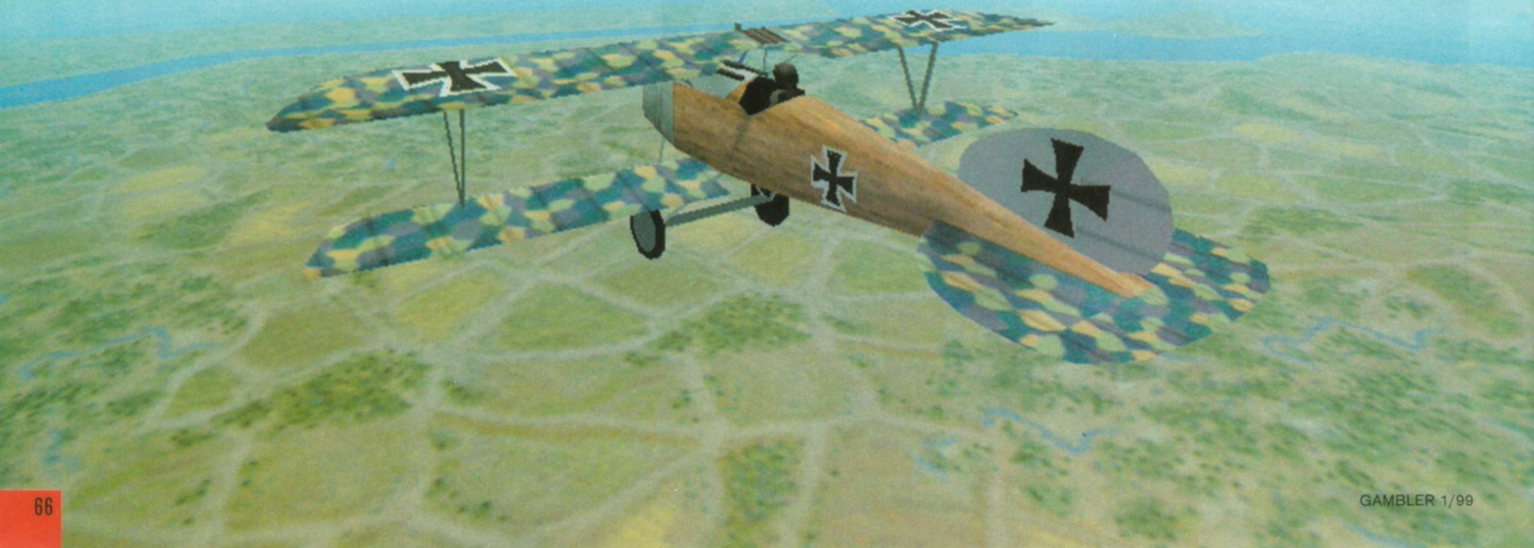
Jeśli za bardzo rozpędzimy się w nurkowaniu, od samolotu odpadną różne potrzebne części. Zaczyna się od podwozia, później przychodzi kolej na lotki i stery. Na koniec odpadają skrzydła, a my w samym kadłubie rozbijamy się (spadochronów wtedy nie używali). Jeśli wykonamy zakręt ze zbyt dużym przeciążeniem, może się złamać skrzydło. Z doświadczenia wiem, że pilotowanie tak okaleczonego samolotu nie należy do najprostszych.

Mogą też wystąpić standardowe uszkodzenia silnika. Najciekawsze, że płonącym samolotem da się jeszcze przez chwilę sterować, czasem nawet wylądować na polu i wysiąść z płonącej maszyny... Niestety, najczęściej wcześniej zaczynają się palić skrzydła i pilot kończy jako żywa pochodnia. Ta część symulacji jest na wysokim poziomie.



Grać można na trzy sposoby. Po pierwsze, trening offline, czyli strzelanie do latających wokół nieaktywnych przeciwników i podziwianie malowniczych zestrzeleń. Niestety, doświadczenie nabyte podczas takiej zabawy na niewiele się zda. Prawdziwy przeciwnik nie będzie chciał latać po tak łagodnym łuku.

Kolejnym sposobem gry jest tryb Head to Head. Podobnie jak w WB można się łączyć za pomocą TCP/IP, sieci lokalnej, modemu bądź kabla. Wybierasz





dającym bajerem. Tryb offline jest zabawny przez pierwszych 5 minut, kiedy kolejnym samolotom niszczymy podwozie, a potem obserwujemy, jak odpadają im skrzydła.

TopGun

- Tradycyjnie zapraszam chętnych do walki Head to Head w każdy poniedziałek po 15.00 do Granetu. Lepiej zapowiedzieć swoje przybycie.
- Cena jednej godziny grania w WB lub DoA wynosi około 2 USD (na początku wykupuje się abonament za 10 USD, w cenę wkalkulowano 5 godzin gry za darmo). W Aeroklubie Gamblera (nr 12/98, str. 50) znajduje się poradnik dla początkujących fanów WarBirds oraz informacja o organizowanym turnieju.
- Many kisses and lots of special thanks to Nancy Gatehouse from I-Magic Online for creating the test account. (Yennefer)
- Podziękowania dla Roberta „Kosy" Postponowicza za udzielenie kilku rad. (TopGun)



samolot i teraz jesteś tylko Ty i Twój przeciwnik. Niech wygra lepszy.

Najwyższą formą rozrywki jest gra na serwerze I-Magic, dostępna jedynie posiadaczom kart kredytowych. Do wyboru dwie areny: pełnego realizmu oraz uproszczonego. DoA, jako dopiero startujące przedsięwzięcie, nie ma jeszcze wielu fanów. W godzinach szczytu (przypadających na 5 lub 6 rano czasu polskiego) można spotkać tam do 15 graczy. W innych porach serwer świeci pustkami. Myślę jednak, że szybko przybędzie grających – testowałem grę na początku jej istnienia.

Piloci dzielą się na zwolenników aliantów lub państw centralnych. Można wybierać jedynie samoloty, na których faktycznie walczyła dana strona konfliktu. Inaczej niż w WB – tam Foka broniła B-17 przed Mustangiem.



Sama rozgrywka jest dużo przyjemniejsza niż w starszym bracie. Wreszcie nie trzeba strzelać do czarnych kropek na horyzoncie. Walki prowadzimy na bardzo krótkim dystansie. Można obserwować agonię wroga ze wszystkimi szczegółami. Tu znowu ostrzeżenie: przeciwnicy są bardzo dobrzy, spędzają na graniu online o wiele więcej czasu niż przeciętny Polak, toteż nie wpadaj w depresję, gdy zestrzelą Cię po raz n-ty, a Ty w tym czasie zaliczyłeś ledwie jeden fartowny „kills". Początki są trudne. Warto zaprzyjaźnić się z jednym z dywizjonów (albo założyć własny). Można wtedy liczyć na pomoc jego członków oraz cenne wskazówki.

W numerze 10/98 Gamblera znalazła się recenzja gry Flying Circus. Porównywanie DoA z nią ma sens, zwłaszcza od momentu, kiedy za granie w produkt SimGuilda zaczęto pobierać opłatę. DoA ma zdecydowanie lepszą i bardziej szczegółową grafikę, na jego korzyść przemawia też realizm. Z drugiej jednak strony – serwer FC jest zdecydowanie szybszy. W DoA można grać jedynie wczesnym rankiem, a opóźnienia i tak psują zabawę – w FC nie ma większych problemów o żadnej porze. Porównanie liczby grających też wypada na korzyść FC (przynajmniej w chwili, kiedy to piszę).

Pora na podsumowanie. Dawn of Aces jest bardzo dobrym symulatorem zajmującym się I wojną światową. Grafika na wysokim poziomie, podobnie realizm zachowania samolotu. Jeśli ktoś nie ma połączenia z Internetem (albo karty kredytowej) może pograć w trybie HtH. Jest to bardzo kusząca propozycja, tym bardziej, że gra jest bezpłatna i można ją znaleźć na **płytce CD dołączonej do Gamblera 11/98**. Dla graczy nie mających dostępu do żadnego substytutu sieci, DoA będzie jedynie ładnie wyglą-

## Dawn of Aces vs. WarBirds

DoA jest lepszy od starszego brata. Przemawiają za tym: ładniejsza grafika i sam przebieg rozgrywki – wreszcie nie trzeba strzelać do kropek na horyzoncie. Kolejna wyższość – samolot lepiej zachowuje się w powietrzu. Niestety, opóźnienia w transmisji zmniejszają na razie przyjemność gry w oba symulatory – łącząc się z Internetem przez modem, można grać jedynie wczesnym rankiem. Najszybciej działa serwer MCI. Pomocny jest też programik iSpeed, dostępny na większości serwerów z programami użytkowymi (m.in. na TUCOWS, http://tucows.icm.edu.pl).

# KONKURS WARHAMMER

Chcesz stanąć twarzą w twarz z dwumetrowym kosmicznym marine? Już niedługo możesz go używać zamiast lustra!!! Wystarczy, że orientujesz się trochę w stechnicyzowanym świecie walk robotów, w świecie Warhammera 40,000. Co musisz zrobić? Weź udział w konkursie sponsorowanym przez firmy Optimus S.A. i Games Workshop!

Odpowiedz na 3 pytania:

1. W wyniku działań jakiej rasy narodził się Slaanesh?
2. Jak nazywa się region przestrzeni, w którym znajdują się bazy Space Marines Chaosu?
3. Jak ma na imię przybrany syn Horusa?

Odpowiedzi prześlij pod adresem redakcji do 31 stycznia 1999 r. (decyduje data stempla pocztowego). Oprócz dwóch dwumetrowych standów kosmicznych marines, które zostaną rozlosowane wśród WSZYSTKICH uczestników konkursu, na zwycięzców czekają rewelacyjne nagrody. Spośród osób, które odpowiedzą prawidłowo na pytania

*3 pierwsze otrzymają pakiety składające się z:*

nowego zestawu podstawowego do gry bitewnej Warhammer 40,000, gry komputerowej Warhammer 40,000: Chaos Gate i gadżetów-niespodzianek.

*Każdy z 7 kolejnych laureatów stanie się posiadaczem:*

zestawu figurek do gry bitewnej Warhammer 40,000 i gry komputerowej Warhammer 40,000: Final Liberation.

Życzymy powodzenia!

GAMES WORKSHOP OPTIMUS®



# PRENUMERATA!

# GAMBLER

**to ciekawa lektura i mnóstwo fantastycznej zabawy**



Sprawdź, ile zaoszczędzisz:

## GAMBLER CD

12 wydań - **125 zł** zamiast 142,8 zł

## Dajemy Ci gwarancję:

- **Regularnej dostawy** każdego zamówionego i opłaconego numeru
- **Doręczenia czasopisma** pod wskazany adres
- **Pokrycia kosztów wysyłki**
- **Stabilności ceny** dokonanej przedpłaty
- **Ciekawej lektury** i fantastycznej zabawy

Szczegółowych informacji udziela
Sekcja Sprzedaży
ul. Stępińska 22/30
00-739 Warszawa
tel./fax 0-22/415121, 410374
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

---

Odcinek dla banku / Odcinek dla poczty / banku / Odcinek dla posiadacza rachunku / Pokwitowanie dla wpłacającego

Zł ........ GR ........

słownie ........

Wpłacający ........

Adres Wpłacającego ........

Odbiorca Prenumeraty ........

Adres Odbiorcy ........

**na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.**
**00-739 Warszawa**
**ul. Stępińska 22/30**

nazwa banku **PKO BP IX O/Warszawa**

Nr r-ku **10201097-318121-270-1-111**

Pobrano opłatę ........ zł

stempel ........ podpis przyjmującego

# OFERTA WYDAWNICTWA LUPUS




**PCkurier** - wysokonakładowy dwutygodnik informacyjny, największe prasowe źródło technicznych i ekonomicznych danych o polskim i światowym rynku komputerowym; opisuje aktualności, strategie i produkty komputerowe.




**ENTERCD** - ilustrowany miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom, prezentujący opisy sprzętu i oprogramowania oraz wyniki testów porównawczych; co miesiąc 2 krążki CD-ROM zawierające poszukiwane oprogramowanie shareware i ciekawe wersje demonstracyjne; dla prenumeratorów tematyczne wydania specjalne miesięcznika - gratis.




**GAMBLER** - wysokonakładowy, barwny miesięcznik dla pasjonatów gier komputerowych; obok recenzji gier PC CD-ROM w piśmie stałe miejsce mają działy: sprzętowy, publicystyka, nowości oraz temat numeru: obszerny, przekrojowy artykuł na dany temat; co miesiąc dołączone 2 krążki CD zawierające najnowsze, najmodniejsze wersje demonstracyjne gier, patche i update'y, programy użytkowe oraz pełne wersje gier.




**CADCAM FORUM** - specjalistyczny miesięcznik prezentujący systemy wspomagające pracę inżynierów CAD/CAM/CAE oraz GIS. Nad merytoryczną stroną czasopisma czuwa Rada Programowa CADCAM FORUM złożona z profesorów - specjalistów w poszczególnych dyscyplinach technicznych.




**TELECOMforum** - miesięcznik, bardzo szeroko prezentujący tematykę telekomunikacji, jej aspektów technicznych, rozwiązań prawnych i ich wpływu na rozwój gospodarki. Przedstawia problemy związane z funkcjonującymi w Polsce sieciami telekomunikacyjnymi i działalnością istniejących operatorów, wprowadzaniem nowych technologii i rozwiązań systemowych, wzbogacaniem oferty usług telekomunikacyjnych, itp. Czytelnik znajdzie tu ciekawe informacje począwszy od tradycyjnego telefonu impulsowego do satelitarnej łączności komórkowej, od miedzianego kabla do cyfrowej łączności radiowej.




**NETforum** - miesięcznik prezentujący tematykę sieci komputerowych, dostarczający profesjonalnej informacji o charakterze merytorycznym, przeglądowym i promującym. Przedstawia nowy sprzęt sieciowy, opisuje technologie i protokoły sieciowe, zajmuje się nowoczesnymi metodami ochrony danych w sieciach LAN, WAN i MAN, prezentuje ogromne możliwości Internetu.

**Wszystkim Czytelnikom życzymy ciekawej lektury.**

| Kupon ważny do 20 stycznia 99 r. | liczba pren. | cena prenumeraty | Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y) | I-sza pren. wstaw X |
|---|---|---|---|---|
| PCkurier | | 13 wydań 47 zł | | |
| | | 26 wydań 87 zł | | |
| ENTER CD | | 12 wydań 114 zł | | |
| GAMBLER CD | | 12 wydań 125 zł | | |
| TELECOM FORUM | | 12 wydań 40 zł | | |
| CADCAM FORUM | | 12 wydań 60 zł | | |
| NET FORUM | | 12 wydań 40 zł | | |

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

| Kupon ważny do 20 stycznia 99 r. | liczba pren. | cena prenumeraty | Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y) | I-sza pren. wstaw X |
|---|---|---|---|---|
| PCkurier | | 13 wydań 47 zł | | |
| | | 26 wydań 87 zł | | |
| ENTER CD | | 12 wydań 114 zł | | |
| GAMBLER CD | | 12 wydań 125 zł | | |
| TELECOM FORUM | | 12 wydań 40 zł | | |
| CADCAM FORUM | | 12 wydań 60 zł | | |
| NET FORUM | | 12 wydań 40 zł | | |

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

| Kupon ważny do 20 stycznia 99 r. | liczba pren. | cena prenumeraty | Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y) | I-sza pren. wstaw X |
|---|---|---|---|---|
| PCkurier | | 13 wydań 47 zł | | |
| | | 26 wydań 87 zł | | |
| ENTER CD | | 12 wydań 114 zł | | |
| GAMBLER CD | | 12 wydań 125 zł | | |
| TELECOM FORUM | | 12 wydań 40 zł | | |
| CADCAM FORUM | | 12 wydań 60 zł | | |
| NET FORUM | | 12 wydań 40 zł | | |

☐ proszę o rachunek uproszczony

☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

| Kupon ważny do 20 stycznia 99 r. | liczba pren. | cena prenumeraty | Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y) | I-sza pren. wstaw X |
|---|---|---|---|---|
| PCkurier | | 13 wydań 47 zł | | |
| | | 26 wydań 87 zł | | |
| ENTER CD | | 12 wydań 114 zł | | |
| GAMBLER CD | | 12 wydań 125 zł | | |
| TELECOM FORUM | | 12 wydań 40 zł | | |
| CADCAM FORUM | | 12 wydań 60 zł | | |
| NET FORUM | | 12 wydań 40 zł | | |

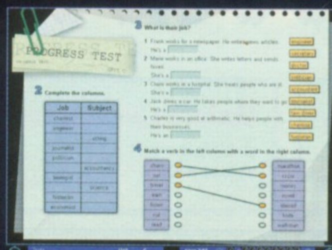
☐ proszę o rachunek uproszczony

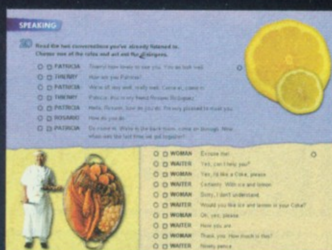
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

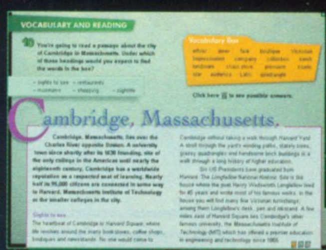
NIP

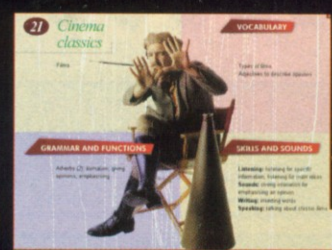
suma

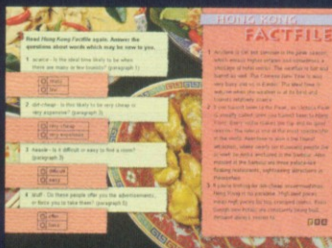
podpis osoby upoważnionej



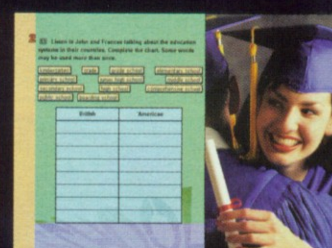











Nowa wersja programu EuroPlus+ została przygotowana w oparciu o kurs języka angielskiego REWARD - bestseller firmy Macmillan Heinemann ELT z Oxfordu. Dzięki doświadczeniom uzyskanym w trakcie sprzedaży kilkudziesięciu tysięcy kopii programu jego nowa wersja dystansuje wszystkie dotychczasowe rozwiązania spotykane w programach do nauki języków obcych. Jako pierwsza aplikacja na świecie tak silnie wykorzystuje możliwości jakie niesie ze sobą Internet.

**Najważniejsze cechy programu:**

- cztery poziomy zaawansowania - każdy odpowiadający 150-ciu godzinom intensywnej nauki!
- tysiące interaktywnych ćwiczeń, nagrań, fotografii, rysunków,
- setki dialogów, scenek rodzajowych, opowiadań,
- lekcje wideo przygotowane specjalnie na potrzeby programu,
- zaawansowane programy narzędziowe ułatwiające naukę języka,
- inteligentne śledzenie postępów w nauce i sugerowanie powtórek,
- 4 serwisy internetowe umożliwiające grupową pracę użytkowników programu z całego świata:
    - **magazyn** - aktualne wiadomości przygotowywane dla poszczególnych stopni znajomości języka,
    - **forum dyskusyjne** - forum dyskusyjne gdzie możesz podzielić się swoimi opiniami z innymi użytkownikami programu,
    - **gry** - 5 gier językowych, w które możesz grać z uczącymi się z całego świata,
    - **nauczyciel** - umożliwia porównywanie swoich ćwiczeń nieobiektywnych, z komentowanymi przez nauczycieli typowymi błędami innych użytkowników.

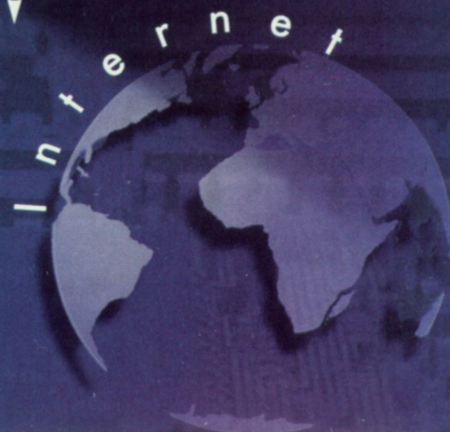



**199,-** Pojedynczy poziom

**399,-** Professional Pack /3 poziomy/

# nowość

## EuroPlus+ REWARD



**Pracownia Komputerowa AB**
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

**ADAP - Stoisko Firmowe**
ul. Przemysłowa 3
40-282 Katowice

**AGA Electronics**
ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów

**AGATON**
(Sklep Pamiątkarsko-Komp.-Muz.)
ul. Odrodzenia 10
12-100 Szczytno

**ALTAR - sklep komputerowy**
ul. 3 Maja 7
87-800 Włocławek

**AMICOM**
ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82
22-400 Zamość

**AMIKOM PPHU**
ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120
15-003 Białystok

**ARETE s.c.**
SDH CENTRAL 1, II piętro
ul. Piotrkowska 165/169
90-447 Łódź

**ARR GROUP**
tel. (012) 22 97 47
http://www.arr.com.pl

**ART-COM**
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

**A.T.K. Mega Arts**
ul. Stayera 1
07-412 Ostrołęka

**BILANG - Centrum Komputerowe**
pl. Rodła 8
70-419 Szczecin

**CD-MEDIA**
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

**CD Perfect**
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

**CD Projekt - sklep firmowy**
ul. Indyjska 25a
03-957 Warszawa

**CD Projekt - sklep firmowy**
ul. Pereca 2
00-849 Warszawa

**CD Projekt - sklep firmowy**
ul. Starowiślna 65
31-052 Kraków

**CD Projekt - sklep firmowy**
pl. Konstytucji 3 Maja 5
26-610 Radom

**ComarLand s.c.**
ul. Wielkopolska 1B
44-335 Jastrzębie

**COMPACT - komputery**
ul. Św. Rocha 10/218
15-879 Białystok

**COMPUTER CENTER**
Komputery - sprzedaż, usługi
ul. Szpitalna 62
95-200 Pabianice

**Daniel PPH**
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

**DeMeN Komputer**
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

**DIGITEL**
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

**Galeria Programów**
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

**H.U.G. - Komputer**
ul. Trakt Brzeski 68
05-077 Stara Miłosna
stoisko w markecie Welmax

**KARPATY**
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

**Księgarnia „Wojciech Skolik"**
ul. Wolności 62
41-500 Chorzów

**FLOP**
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

**Floppy Computer Systems**
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

**GIL**
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

**GOLDREGEN**
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

# Twoje pismo, Twój klub

## Alfabetyczny wykaz miast, w których działają sklepy GamblerClubu

| Miejscowość | Nazwa sklepu |
|---|---|
| Augustów | • AGA Electronics |
| Białystok | • AMIKOM PPHU |
| | • COMPACT - komputery |
| | • WIZARD s.c. |
| Bielsko-Biała | • DIGITEL |
| | • HDD-Komputer |
| | • Service-Q |
| Biłgoraj | • P.U.P. „Wach" |
| Chorzów | • Księgarnia „Wojciech Skolik" |
| Ciechanów | • Pendex |
| Częstochowa | • FLOP |
| | • GOLDREGEN |
| Gdynia | • Mawix |
| | • Rescom |
| Jasło | • KARPATY |
| Jastrzębie | • ComarLand s.c. |
| Jaworzno | • ART-COM |
| Jelenia Góra | • WAM-CD |
| Kamieniec Ząbkowicki | • PUK |
| Katowice | • ADAP - Stoisko Firmowe |
| Kędzierzyn-Koźle | • BHU Share |
| Kielce | • MEDIAKOM s.c. |
| Kraków | • ARR GROUP |
| | • CD Projekt - sklep firmowy |
| | • Galeria Programów |
| Legnica | • INFO COM s.c. |
| Lublin | • XYZ |
| Łódź | • ARETE s.c. |
| | • CD Perfect |
| Myślenice | • Pracownia Komputerowa AB |
| Olecko | • INFOLAND |
| Ostrołęka | • A.T.K. Mega Arts |
| Pabianice | • COMPUTER CENTER |
| | • Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski" |
| Poznań | • Kombit |
| Radom | • CD Projekt - sklep firmowy |
| Rybnik | • MASTER |
| Rzeszów | • MULTIMEDIA SZOP |
| Sieradz | • PALADYN - P.P.H.U. |
| Stara Miłosna | • H.U.G. - Komputer |
| Szczecin | • BILANG-Centrum Komputerowe |
| | • GIL |
| Szczytno | • AGATON |
| Tomaszów | • DeMeN Komputer |
| Toruń | • CD-MEDIA |
| | • Floppy Computer Systems |
| Warszawa | • CD Projekt - sklep firmowy |
| | • CD Projekt - sklep firmowy |
| | • „SiS" s.c. |
| | • S.C. „TROL" |
| Wieluń | • PHU „IP" |
| Wieruszów | • PHU „IP" |
| Włocławek | • ALTAR - sklep komp. |
| | • Daniel PPH |
| Wrocław | • PIXEL |
| Zamość | • AMICOM |

**Dla członków GamblerClubu zniżka 5%**

**HDD-Komputer**
ul. Głęboka 2
43-300 Bielsko-Biała

**MASTER**
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

**PIXEL**
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

**Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"**
ul. Wileńska 57/42
95-200 Pabianice

**INFO COM s.c.**
**Przeds. Handlowo-Usługowe**
ul. Izerska 5
59-220 Legnica

**Mawix**
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia
http:\\www.mawix.com.pl

**PUK**
**Przedsiębiorstwo Usług Komp.**
ul. Ząbkowicka 7
57-230 Kamieniec Ząbkowicki

**S.C. „TROL"**
Usługi Komputerowe
ul. Bysławska 79A
04-993 Warszawa

**INFOLAND**
pl. Wolności 15
19-400 Olecko

**MEDIAKOM s.c.**
ul. Mała 16
25-012 Kielce

**Rescom**
ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia

**P.U.P. „WACH" Salon Komputerowy**
ul. Kościuszki 100
23-400 Biłgoraj

**PHU „IP"**
ul. Kaliska 5
98-300 Wieluń

**MULTIMEDIA SZOP**
ul. Matejki 18
35-064 Rzeszów

**Service-Q**
pl. Żwirki i Wigury 9A
43-300 Bielsko-Biała

**WAM-CD**
ul. Krótka 21
58-500 Jelenia Góra

**PHU „IP"**
ul. Buczka 1/5
98-400 Wieruszów

**PALADYN - P.P.H.U.**
ul. Piłsudskiego 5 B
98-200 Sieradz

**„SiS" s.c.**
Al. Niepodległości róg ul. Wawelskiej
Podziemia przy GUS, Pawilon nr 8
Warszawa

**WIZARD s.c.**
ul. Wyszyńskiego 2/1
15-888 Białystok

**Kombit**
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

**Pendex**
ul. Pułtuska 20C (Pawilon „Optymista")
06-400 Ciechanów

**BHU Share**
skr. poczt. 387, tel. 0 602 76 29 73
e-mail: share@sos.com.pl
47-220 Kędzierzyn-Koźle

**XYZ**
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

# Sound Track 128

O kartach Sound Track 128 firmy **Hoontech** zapewne niewielu z Was słyszało, bowiem dotarły do Polski niedawno. Jednak dzięki niewysokim cenom mają szansę zyskać ogromną popularność.

Sound Track 128 to rodzina, na którą składa się aż pięć kart muzycznych, od przeznaczonych dla graczy, w cenie poniżej 300 zł, po półprofesjonalne za 850 zł.

Najprostsza, a zarazem najtańsza karta to **DDMA Canvas**, dedykowana magistrali PCI, mająca 18-bitowe przetworniki cyfrowo-analogowe i analogowo-cyfrowe. Dynamika dźwięku jest zatem lepsza niż na kompaktach, gdzie muzyka zapisana jest w rozdzielczości 16 bitów! Sound Track 128 DDMA Canvas ma standardowo własną pamięć 2 MB na próbki instrumentów, którą da się rozszerzyć do 4 MB za pomocą specjalnej kości. Będzie można wówczas używać bardzo dobrze brzmiącego, 4-megowego banku instrumentów GM/GS (GSBK320.94B), dołączanego także do kart Maxi Sound 64 i EWS64.

Canvas to jedyna karta z serii ST128, do której nie można przyłączyć modułu Digital I/O II z cyfrowymi wejściami i wyjściami w standardach S/PDIF (elektryczny) i TOSlink (optyczny). Dzięki zdumiewająco niskiej cenie jak na oferowane możliwości, ten model będzie dla graczy najbardziej interesujący.

Nieco bardziej zaawansowana karta – **Sound Track 128 DDMA Gold** (także PCI) – ma już możliwość podłączenia modułu cyfrowego Digital I/O II. Podobnie jak Canvas, może mieć od 2 (standard) do 4 MB pamięci.

**Sound Track 128 Gold** (bez przyrostka DDMA) to karta ISA, która może przyłączać moduł cyfrowy. Jej pamięć da się rozszerzyć do 4, 16, 32, a nawet 64 MB (za pomocą zwykłych, 72-pinowych modułów SIMM). Standardowo karta nie ma pamięci – trzeba ją koniecznie dokupić (bez niej ST128 nie działa!). W wersji 32 czy 64 MB, karta może być swobodnie wykorzystywana jako profesjonalny sampler.

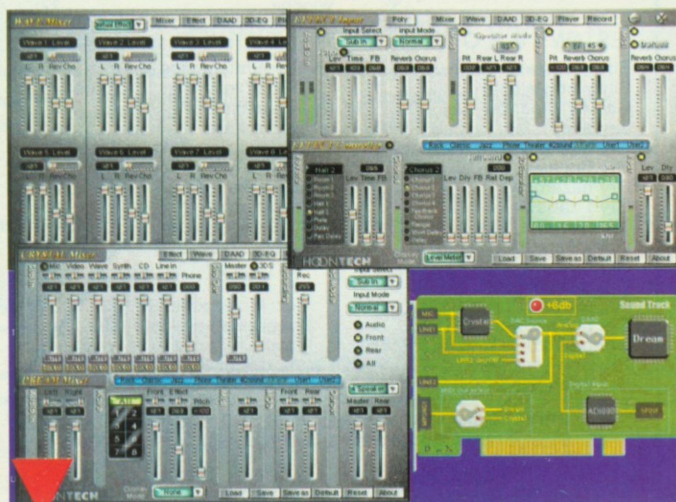
Najpotężniejsza karta to **ST128 Ruby**, oparta na ISA (dostępna także PCI – **ST128DDMA Ruby**, nie różnią się jednak wiele od siebie). Wyposażono ją w bardzo precyzyjne, bezszumowe, 20-bitowe przetworniki (gwarantują rewelacyjną dynamikę dźwięku), możliwość rozszerzenia pamięci do 64 MB modułami SIMM oraz przyłączenia modułu Digital I/O II. Karty z serii ST128 gwarantują najniższy poziom szumów (zmierzyłem – dochodził do 96 dB przy uśpionym układzie Crystala), będzie je więc można stosować w wielu dziedzinach muzycznych jako samplery czy karty do półprofesjonalnej obróbki dźwięku cyfrowego (tzw. hard-disk recording).




Wszystkie karty (z wyjątkiem taniej ST128 Canvas) mają po dwa procesory: **CS4237** firmy Crystal Semidonductors, pełniący rolę miksera, procesora SRS Surround oraz syntezatora FM (co zapewnia zgodność ze standardem Sound Blaster Pro) oraz **SAM9407** firmy Dream. O klasie tego ostatniego świadczy fakt, że jest wykorzystywany w drogich kartach EWS64XL (w cenach po 2300 zł). ST128 Canvas ma tylko jeden procesor – Dream SAM9407.

**SAM9407** to potężny, bardzo elastyczny procesor sygnałowy (DSP – Digital Signal Processor) typu RISC. Może być dowolnie programowany, aby oferować różne funkcje. W tym celu ST128 (a także inne karty korzystające z tego chipu, np. EWS64 czy Maxi Sound 64) przy każdym uruchamianiu komputera ładuje do swojej pamięci tzw. firmware, czyli mały program sterujący procesorem Dream. W zależności od załadowanego firmware'u, SAM9407 na kartach ST128 pełni rolę: 64-głosowego samplera/syntezatora WaveTable, procesora efektów (echo, chór, pogłos, flanger itp.), 4-zakresowego equalizera (tłumiącego i podbijającego wybrane częstotliwości dla wszystkich źródeł dźwięku), a nawet dekodera sygnału Dolby Surround Pro Logic/Dolby Digital!

Układ pozwala ponadto na odtwarzanie 32 stereofonicznych plików dźwiękowych z rozdzielczością 16 bitów i częstotliwością próbkowania do 48 kHz. SAM9407 ma osiem wewnętrznych stereofonicznych ścieżek dźwięku, które poddaje obróbce z rozdzielczością aż 28 bitów! ST128 może więc pełnić rolę profesjonalnego, wielościeżkowego magnetofonu.



*Miksery dostarczane z kartą robią imponujące wrażenie.*

Dodatkowo z jednego z trzech (!) mikserów dołączonych do ST128 możemy wybrać kilka predefiniowanych ustawień procesora Dream, dla muzyki rockowej, klasycznej, kinowej, jazzu, Qsound itp.

Wszystkie karty Sound Track 128 mają wyjście joysticka, wejście mikrofonowe oraz dwa wejścia line-in. Graczy ucieszy fakt, że ST128 są także wyposażone w dwa niezależne wyjścia audio: jedno dla głośników przednich oraz drugie dla tylnych. W połączeniu ze sterownikami dla Windows 95/98, zgodnymi z DirectSound3D, karty pozwalają uzyskać prawdziwy przestrzenny dźwięk. Aby zademonstrować możliwości ST128 w trybie pracy 4-głośnikowym, do kart dołączono ponad sto piosenek (z głosem!) w specjalnym formacie D3D (Digital 3D) – poszczególne ścieżki audio „rozrzucone" są po czterech głośnikach. Sound Track 128 potrafią także odtwarzać na czterech głośnikach pliki MIDI: wystarczy załadować specjalny firmware oraz odpowiednim programem rozłożyć 16 kanałów MIDI po dostępnych głośnikach.

Jeśli chcemy skomponować własny utwór, możemy stworzyć swoje instrumenty MIDI (za pomocą dołączonego programu MIDI Font Editor). Instrumenty te będą potem ładowane do pamięci kart ST128. Jeśli więc chcemy korzystać z dużych instrumentów, wiernie oddających brzmienie dźwięków, powinniśmy kupić np. kartę ST128 DDMA Ruby, w której nie ma ograniczenia pamięci na próbki instrumentów do 4 MB (jak w karcie Canvas).

Ponadto wszystkie Sound Tracki 128 są zgodne ze standardami Sound Blaster Pro (także w DOS), WSS, DirectSound i DirectSound3D. Odtwarzają również dźwięk Qsound na czterech głośnikach. Mają sterowniki dla Windows 95/98 oraz NT 4.0.

Karty ST128 można rozszerzać jednostronnymi modułami SIMM.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Karty Sound Track 128 do testów dostarczyła firma **WINMAX Polska**, 40-048 Katowice, ul. Rymera 4, tel. (032) 51 22 86, fax (035) 751 49 52, http://www.winmax.com.pl, e-mail: office@winmax.com.pl.

Przykładowe ceny (z VAT): **ST128 Canvas** – 290 zł, **ST128DDMA Ruby** – 850 zł, **Digital I/O II** – 410 zł.


WAFEL
STOLLWERCK od 1839
Alpen Gold
BLACK JACK
33 g e
POWER WAFEL

# Daleko od Stadionu

**Z Tomaszem Mazurem, współwłaścicielem firmy Mirage, a przy tym zawołanym gawędziarzem, rozmawiają Dariusz Michalski, Aleksy Uchański i Jacek Piekara.**

*Kilometr stąd znajduje się Stadion Dziesięciolecia, na którym piraci osiągają niewiarygodne zyski. Czy nie myślał Pan czasami, że lepiej byłoby handlować właśnie tam?*

– Nie. Zawsze chciałem robić coś porządnie. I żal mi, że nie mogę prowadzić normalnej działalności. Handlowałem na giełdzie, kiedy nie istniała jeszcze legalna sprzedaż programów. Wielu ludzi, którzy stali tam ze mną, pracuje w branży komputerowej, zajmuje eksponowane stanowiska. Jednak tylko nieliczni sprzedają oprogramowanie. Z Grzegorzem Onichimowskim doszliśmy kiedyś do wniosku, że chyba dokonaliśmy złego wyboru. Trzeba było zająć się hardware'em.

*Nie odczuwa Pan wyrzutów sumienia, że handlował nielegalnymi programami? Nie łamał Pan prawa w sensie kodeksowym, ale co z prawem moralnym?*

– Z perspektywy czasu inaczej to wygląda. Kiedy bywałem na giełdzie, była to zupełnie inna giełda. Przychodziło się tam, aby zdobyć nowe programy, wymienić się nimi. Handlowanie schodziło na plan dalszy, niewielkie zarobione pieniądze zamieniało się na dyskietki czy drobne rozszerzenia sprzętu. Giełda była jedynym miejscem w Polsce, gdzie pojawiały się jakiekolwiek programy, gdzie ludzie coś wiedzieli o komputerach. Nie istniało legalne oprogramowanie. Poza tym ja zawsze miałem pewne zasady. Jeżeli ktoś w Polsce napisał jakiś program, to u mnie nie można go było kupić. Przecież sami pierwszą legalną grę wydaliśmy kilka lat przed ustawą o prawach autorskich. Działaliśmy oficjalnie, płaciliśmy podatki i honoraria autorskie; uważano nas za wariatów.

*Dlaczego inżynier, konstruktor samochodów zainteresował się grami komputerowymi?*

– To czysty przypadek. Pod koniec studiów jako pracę półroczną wybrałem opracowanie pewnego problemu za pomocą komputera. Tylko ten komputer zajmował pół piętra w gmachu mojego wydziału. Jednak zaciekawiło to mnie, a potem ktoś przywiózł „Małe Atari", koledzy mieli Spectrum i tak się zaczęło. Jeszcze inny przypadek sprawił, że poznałem kilka osób związanych z pierwszymi komputerowymi wydawnictwami, Bajtkiem i Komputerem.

*Jeśli zupełnie obcej osobie musi Pan powiedzieć, co robi, czy mówi Pan: „Produkuję i dystrybuuję gry"? Czy może: „Zajmuję się multimediami"? Czy Pana praca w dalszym ciągu w Polsce jest uważana za niepoważne zajęcie?*

– Mówię, że zajmuję się dystrybucją programów komputerowych i że są to programy dla każdego użytkownika komputera, czyli gry, programy edukacyjne, multimedialne. Nie widzę w tym nic niepoważnego. Jakiś czas temu nasi zachodni partnerzy dziwili się, że w Polsce firmami w tej branży kierują tak młodzi ludzie.

*Mirage był chyba pierwszą firmą sprzedającą gry na polskim rynku?*

– Trudno powiedzieć, że pierwszą. W 1988 r. założyliśmy Studio Komputerowe As. Potem, dzięki fascynacjom lotniczym jednego z naszych pracowników, przyjęła się nazwa Mirage. Mniej więcej w tym samym czasie na rynek wszedł L.K. Avalon i trudno ocenić, kto zaczął wcześniej. Na pewno byliśmy jedną z pierwszych firm.

Dystrybucją zachodnich gier zajęliśmy się jako drudzy, zaraz po IPS CG. Pierwsza umowa, bodajże na dystrybucję którejś części Dizzy na 8-bitowce, została podpisana z Codemasters.

*Dlaczego Mirage, jako jedna z niewielu polskich firm, poważnie zajmuje się produkcją gier?*

– Gdy obserwuję, co dzieje się na rynku, dochodzę do wniosku, że w naszym przypadku zysk z produkcji będzie kiedyś większy niż z dystrybucji. Wynika to z faktu, że ilość sprzedanych w Polsce programów nie pozwala na zarobienie żadnych, podkreślam, żadnych sensownych pieniędzy...

*Co to oznacza?*

– ...czyli takich, które wystarczą na coś więcej niż utrzymanie firmy na rozsądnym poziomie. Przyjrzyjmy się wszystkim firmom na naszym rynku. Żaden właściciel nie „dorobił" się znaczących dochodów. Tymczasem za zachodnią granicą sprzedaż rośnie w ogromnym tempie, zyski są coraz większe, a właściciele firm to bardzo bogaci ludzie. My prowadzimy firmy, angażując w to całe swoje szeroko rozumiane życie, tak jak to robią biznesmeni w innych branżach, jednak ich status społeczny jest diametralnie różny. Najbardziej boli, że choć nikt z nas nie potrafi wytknąć większych błędów, sytuacja jest zła. Nie możemy wszyscy jednocześnie się mylić.

*Nie ma dystrybutora, który nie skarżyłby się na brak pieniędzy. Tymczasem stać Was na wynajmowanie dużych willi w najlepszych miejscach w Warszawie, zatrudnianie wielu pracowników, kosztowne wystawy na targach, drogie samochody? Jak więc jest naprawdę?*

– Nie stać nas na żadną z wymienionych rzeczy. Wynajmujemy takie pomieszczenia, które są niezbędne, zatrudniamy tylko tylu ludzi, ilu potrzebujemy. Każdy z nas i każdy nasz pracownik ma o wiele więcej obowiązków niż gdzie indziej. Nie ma drogich dzielnic i drogich willi. Cała Warszawa jest droga, a my tu żyjemy, mieszkamy i bardzo ciężko pracujemy. Nie jeździmy luksusowymi samochodami, choć bardzo byśmy chcieli. W targach uczestniczymy, aby pokazać naszym klientom, co mamy do zaoferowania, jakie gry chcielibyśmy wprowadzić na rynek, o co warto pytać w sklepach. A targi rzeczywiście są za drogie i uczestniczymy w nich w coraz mniejszym wymiarze.

*Wasz zespół programistów tworzy Mortyra od 3 lat. Jakie ponieśliście koszty do tej pory?*

– Dlaczego wszystkie pytania dotyczą pieniędzy?

*Nie przesadzajmy!*

– ...Przecież to tylko narzędzie do wywalczenia dostatniego życia, na którym



wszystkim zależy. Mortyr to nasza nadzieja i najważniejsze dziecko. Zainwestowaliśmy w niego więcej, niż mogliśmy (oczywiście w przenośni): czasu, serca, umiejętności, entuzjazmu i... pieniędzy. Nie wiem, może 200 tys. zł, może więcej, może mniej. Ile pochłonie cała produkcja, nie wiadomo.

*Co z pozostałymi projektami? Jeszcze rok, dwa lata temu wspominaliście o kilku innych grach?*

– Te pomysły nie umarły, jednak nie byliśmy w stanie prowadzić więcej niż jeden projekt. Teraz dwie–trzy gry znajdują się w stanie „uśpienia". W tym miesiącu podpiszemy umowę na dystrybucję Mortyra na świecie; najprawdopodobniej ukaże się w marcu. Bazując na ewentualnym sukcesie tej gry, mamy nadzieję rozwinąć nowe projekty.

*Może Pan zdradzić, kto będzie światowym dystrybutorem Mortyra?*

– Dystrybutorem Mortyra w Polsce i krajach dawnego bloku wschodniego będzie sam Mirage. We wszystkich pozostałych krajach świata – amerykańska firma Interactive Magic. Zdecydowała się postawić na Mortyra i prezentować go jako swój główny tytuł w pierwszej połowie 1999 r.

**Tomasz Mazur**

**Kocha gry oraz, oczywiście, piękne kobiety, szybkie samochody i uśmiechniętych ludzi. Poza tym dalekie podróże i sport (szczególnie lubi grać w piłkę nożną w dobrym towarzystwie i na odpowiednim poziomie). Zimą przy pięknej pogodzie jeździ na nartach. Lubi odpoczywać z rodziną, wśród wielu znajomych, czasami przy szklaneczce czegoś mocniejszego.**



*Powiedział Pan, że ewentualny sukces Mortyra stanie się bazą finansową dla następnych projektów. Czy nie jest niepoważne uzależnianie losów firmy od powodzenia jednego produktu?*

– Nie stawiamy na szali Mortyra, czekając, co z nami dalej będzie. Sukces stworzy podwaliny pod szybszy rozwój naszego działu tworzenia gier. Jednak już w tej chwili rozpoczynamy prace nad kolejnymi projektami – szczegóły na razie trzymamy w tajemnicy. W tej chwili nasza główna działalność to dystrybucja gier i tu wszystko idzie zgodnie z planem.

*Ostatnio ponieśliście stratę, zaprzestając dystrybucji produktów dynamicznie rozwijającej się firmy Infogrames. Nie było Wam żal?*

– Firmom takim, jak Infogrames czy Ocean wydaje się, że u nas można robić lepsze interesy. Infogrames zaczął rosnąć w siłę, struktura firmy się zmieniła. Niemcy przejęły nadzór nad operacjami w Europie Wschodniej i powiązania handlowe zaczęto tworzyć od nowa. Infogrames Deutschland ma z Polską pewne kłopoty, bo na nasz rynek musi dawać angielskie wersje gier zamiast niemieckich. Sprowadza je więc z oddziału brytyjskiego. Ponieważ każdy w tym łańcuszku musi zarobić, cena dla polskiego użytkownika wyniosłaby blisko 200 złotych. Kategorycznie się temu sprzeciwiliśmy.

**Nie pozwalamy sobie na wielką promocję, kampanie reklamowe w gazetach, bo wszystko, co lokujemy w tę działalność, trafia de facto do piratów. To im robimy reklamę.**

*CD Projekt będzie sprzedawał gry Infogrames po 150–160 zł, w dodatku Anno 1602 w polskiej wersji. To Wy nie umiecie negocjować, czy oni negocjują tak dobrze?*

– Myśmy nowej strukturze Infogrames przez ponad pół roku wyjaśniali sytuację w Polsce, ceny, budowę rynku, czekając na rozsądne decyzje. CD Projekt pojawił się, kiedy Infogrames wszystko zrozumiała. Przecież my też sprzedajemy Hexplore czy Heart of Darkness w cenach 160 zł. Jeżeli chodzi o Anno 1602, dość dawno zaproponowaliśmy przygotowanie polskiej wersji tej gry. Niemcy sprzedali w swoim kraju bodajże 300 tysięcy egzemplarzy — dla nas to czysta abstrakcja. Nic dziwnego, że nasze propozycje wydawały im się nie najlepsze. Jednak jeżeli CD Projekt złożył lepszą ofertę, to trzymam kciuki, aby dotrzymał warunków kontraktu. Naprawdę trzymam kciuki, bo jeżeli komuś źle życzę, to tylko piratom.

Poza tym nie wydaje mi się właściwe sugerowanie w pytaniu złych negocjacji. My będziemy sprzedawali produkty NovaLogic, ale to nie znaczy, że IPS źle negocjował. Widocznie mieli inne priorytety.

*Czy nastąpił koniec wojen podjazdowych polskich dystrybutorów?*

– Okres „podbierania" wydawców minął. Żadnej firmy w Polsce nie stać na zwiększenie liczby tytułów. Trzeba się nastawić na jakość, nie na ilość. Wkrótce zaczną się rozmowy, z czego zrezygnować i jak z trzech firm zrobić jedną. Choć nie można wykluczyć, że „wojna" o tych dużych, z potencjalnymi hitami, będzie trwała. Każdy chciałby wydawać w Polsce gry, które mogą być przebojami, tylko czy nasz rynek i firmy na nim funkcjonujące stać na to?

*Na ostatniej Gambleriadzie zostało powołane Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania. Po co?*

– Jako firmy nie mamy żadnej siły przebicia. Skierowaliśmy list otwarty do minister Hanny Suchockiej i może jakiś efekt to dało, ale raczej niezauważalny. Co wydaje się dziwne, gdyż – jak trafnie zauważył Grzegorz Onichimowski – najwięcej na piractwie traci państwo.

SPiDO będzie organem występującym w imieniu dystrybutorów. Będzie współpracować z organizacjami zagranicznymi. Ujawnimy nakłady gier, przeprowadzimy monitoring rynku, w tym wzajemne informowanie się o nierzetelnych klientach, wprowadzimy ranking wiekowy gier, wzorowany na opracowanym na Zachodzie.

Poważnym problemem dystrybutorów jest brak możliwości dochodzenia finansowych odszkodowań od piratów na drodze cywilnej, bowiem prawa autorskie należą do firm zachodnich. Wystarczy, że SPiDO będzie mogło występować o dochodzenie praw do tych programów i sytuacja się zmieni. Łatwiejszy będzie także dostęp do ekspertów, a dystrybutorzy nie będą musieli uczestniczyć w postępowaniu sądowym.

*Mniej więcej od trzech lat wśród dziennikarzy i dystrybutorów mówi się, że jeśli jakakolwiek firma upadnie jako pierwsza, to będzie to Mirage? Czuje się Pan jak kapitan Titanica?*

– Zaskoczyliście mnie, słyszę to po raz pierwszy. To dla mnie ogromna niespodzianka, tym bardziej że obecną sytuację Mirage uważam za z roku na rok coraz lepszą. Wydaje mi się, że stoimy mocno (o ile to tylko możliwe na naszym rynku) na nogach. Mortyr za chwilę będzie w sprzedaży, a pierwsze recenzje prasy światowej są entuzjastyczne i rokują jak najlepiej. Wypracowaliśmy zamierzony model dystrybucji, mamy konkretne umowy i bardzo dobrych partnerów: Eidos, The 3DO Company oraz Grolier, Codemasters, Titus, NovaLogic. Jeśli tylko Polacy będą kupować legalne programy, będzie dobrze.

*Czy w tym roku Mirage wykaże zysk?*

– W dokumentach zysk wykażemy, bo firmy mają taki system księgowania, że gry znajdujące się w magazynie [czyli takie, które być może już nigdy nie zostaną sprzedane – red.] nie są traktowane jak koszt działalności. Działamy ostrożnie, sprzedajemy dużo gier za małe pieniądze, aby normalnie funkcjonować. Nie pozwalamy sobie na wielką promocję, kampanie reklamowe w gazetach, bo wszystko, co lokujemy w tę działalność, trafia de facto do piratów. To im robimy reklamę. Teraz tylko 5–10% sprzedawanych gier to egzemplarze legalne.

*Czy istnieje obawa, że przy takim rozwoju sytuacji rynek legalny w Polsce załamie się?*

– Istnieje. Naszą nadzieją jest Mortyr i następne projekty, kilka hitów, które już sprzedajemy i które się pojawią, oraz pewne nowe pomysły, o których za wcześnie jeszcze mówić. Teraz mamy sezon przedświąteczny, co zawsze poprawia humory, ale wiosna może się okazać bardzo ciężka. Życzę wszystkim superfajnych gier i jak najwięcej oryginałów na półce. Mam nadzieję, że już może być tylko lepiej. A Wam dziękuję za miłą rozmowę.

*Dziękujemy i życzymy, żeby Mortyr podbił świat.*

# Stworzenie świata... new edition

1. Na początku było słowo i w słowie były dwa bajty, i więcej nie było nic.
2. I oddzielił Bóg jedynkę od zera, i zobaczył, że to było dobre.
3. I Bóg powiedział: „Niech będą dane". I stało się.
4. I Bóg powiedział: „Niech ułożą się dane na swoich właściwych miejscach". I stworzył dyskietki, i twarde dyski, i kompaktowe dyski.
5. I Bóg powiedział: „Niech będą komputery, żeby było gdzie włożyć dyskietki, i twarde dyski, i kompakty". I stworzył komputery i nazwał je hardware'em, i oddzielił software od hardware'u.
6. Software'u jeszcze nie było, lecz Bóg szybko stworzył programy – duże i małe, i powiedział im: „Idźcie i rozmnażajcie się, i wypełniajcie całą pamięć".
7. Ale sprzykrzyło się Bogu tworzyć programy samemu i rzekł: „Stworzę Programistę na swój obraz i podobieństwo, i niech on panuje nad komputerami, programami i danymi". I stworzył Bóg Programistę, i umieścił go w Centrum Obliczeniowym, żeby w nim pracował. I przyprowadził Programistę do drzewa katalogowego i rzekł mu: „W każdym katalogu możesz uruchamiać programy, tylko z Windows™ nie korzystaj, bo na pewno umrzesz".
8. I Bóg rzekł: „Niedobrze Programiście być samotnym, stworzymy mu tego, który będzie się zachwycał jego dziełem". I wziął od Programisty kość, w której nie było mózgu i stworzył To, co będzie zachwycało się jego dziełem, i przywiódł To do niego. I nazwał To Użytkownikiem. I siedzieli razem pod nagim DOS-em i nie wstydzili się tego.
9. A Bill był chytrzejszy niż wszystkie dzikie zwierzęta, które stworzył Pan Bóg. I rzekł Bill do Użytkownika: „Czy naprawdę Bóg powiedział, żebyście nie uruchamiali żadnych programów?" I rzekł Użytkownik: „W każdym katalogu możemy uruchamiać programy, tylko z drzewa Windows™ nie możemy, abyśmy nie umarli". I rzekł Bill Użytkownikowi: „Jak możesz mówić o czymś, czego nie spróbowałeś! Tego dnia, kiedy uruchomicie program z drzewa katalogowego Windows™, będziecie równi Bogu, bo jednym przyciskiem myszki stworzycie to, czego zapragniecie". I zobaczył Użytkownik, że owoce Windows™ były miłe dla oczu i godne pożądania, bo jakakolwiek wiedza stała się od tej chwili niepotrzebna, i zainstalował Windows™ na swoim komputerze. I powiedział Programiście, że to jest dobre, a wtedy on też je zainstalował.

10A. I zaraz wyruszył Programista szukać nowych driverów. A Bóg rzekł: „Dokąd idziesz?" A on odpowiedział: „Idę szukać nowych driverów, bo nie ma ich w DOS-ie". I wtedy rzekł Bóg: „Kto ci powiedział, że potrzebujesz driverów? Czy czasem nie uruchomiłeś programów z drzewa katalogowego Windows™?" Na to rzekł Programista: „Użytkownik, którego mi dałeś, aby był ze mną, zamówił programy pod Windows™ i dlatego zainstalowałem Windows™". I rzekł Bóg do Użytkownika: „Dlaczego to uczyniłeś?" I odpowiedział Użytkownik: „Bill mnie zwiódł".

10B. Wtedy rzekł Pan Bóg do Billa: „Ponieważ to uczyniłeś, będziesz przeklęty wśród wszelakiego bydła i dzikiego zwierza. I ustanowię nieprzyjaźń wieczną między tobą a Użytkownikiem, i będzie cię on zawsze przeklinał, a ty będziesz mu sprzedawał po wiek wieków Windows™".

10C. Do Użytkownika zaś Bóg rzekł: „Windows™ bardzo cię rozczaruje i spustoszy zasoby twoje, i będziesz musiał używać marnych programów, i nie będziesz mógł się obejść bez stałego serwisu Programisty".

10D. Programiście zaś rzekł: „Ponieważ usłuchałeś głosu Użytkownika,




przeklęte będą twoje komputery, gdyż powstanie w nich mnóstwo błędów i wirusy nawiedzać je będą, ty zaś w pocie czoła będziesz stale poprawiał swoją pracę".

10E. I wygnał ich Pan Bóg ze swego Centrum Obliczeniowego, i zabezpieczył hasłem wejście do niego.

10F. General protection fault.

Nadesłał
Krzysztof „Cthulhu" Bartoszak

# Karta telefoniczna

Oto odpowiedź na pytanie, co można zrobić ze zużytą kartą telefoniczną.

1. Sprzedać kolekcjonerom.
2. Z kilku kart można zbudować domek.
3. Kilkaset – posłuży do wytapetowania pokoju.
4. Można nią podzielić działkę kokainy na dwie części (dla każdej przegrody nosowej po jednej).
5. Kroić miękkie owoce.
6. Wykopać grób dla chomika.
7. Robiąc na niej szerokie nacięcia, można zrobić grzebień.
8. Wycinając pasek magnetyczny z kilkudziesięciu (kilkuset) kart i sklejając je ze sobą, możemy zrobić taśmę magnetofonową.
9. Osoby ze zdolnościami manualnymi mogą z kart wykonać widelce, łyżki, noże, zabawki dla dzieci, zabawki dla dorosłych, zabawki dla młodzieży, karty do gry w brydża itp.
10. Można używać jej w ciepłym klimacie jako wachlarza.
11. Napisać na niej krótką formę literacką.
12. Może służyć jako znak rozpoznawczy.
13. Świadczy o zamożności posiadacza.
14. Można nią usztywnić złamany palec.
15. Plemiona Ubingidu w dorzeczu Amazonki wymieniają kauczukowe kulki na karty TPSA, których używają jako ozdób.
16. Podczas odsiadki zużyta karta może pomóc w ucieczce z więzienia. Połykamy kartę i trafiamy do szpitala więziennego, z którego łatwiej prysnąć.
17. Zużyta karta przynosi szczęście.
18. Obdarowując zużytą kartą bliską osobę, sprawiasz jej dużo przyjemności.
19. Na zużytą kartę poderwać można fajną dziewczynę (lub chłopca).
20. Jest przyjemna w dotyku i zapachu.

Jedyną wadą karty jest to, że za jej pomocą nie można nigdzie zadzwonić, chyba że głowicę od magnetofonu ustawimy w pozycji..., ale pomińmy tę nieuczciwą metodę.

PS Mam zużytą tubkę po paście do zębów???

Marek Krysiuk




# Groty i onuce – cz. 2

Las szumiał złowieszczo, poszycie było grząskie i niepewne. Morderczy bieg między kępami zarośli w każdej chwili mógł się zakończyć tragicznie. Jednak świadomość, że jestem już blisko celu dodawała mi sił. Dotarłem do dużej skalnej bramy prowadzącej do wąwozu. Przyspieszyłem, tu wszystko zależało od szybkości, nie mogłem się spóźnić nawet o sekundę. Wbiegłem. Zaostrzony pal minąłem z lewej, teraz obrót, granat tuż pod nogi upiora.

Kilka kroków, pad dokładnie w momencie, gdy strzyga przelatywała nade mną, teraz przewrót na plecy, wyładowuję w strzygę cały magazynek. Salto, lecę dalej. Dopadam ściany wąwozu, mam tyle czasu, aby nacisnąć spust rakietnicy i odrzucić pędzącego na mnie Welesa pod skały. Potem celowanie, strzał w skalną ścianę, która zawala się i przysypuje podłego potwora.

– Ot i po Welesie – powiedziałem, przeciągając się w krześle – możemy wgrywać dodatek.

– Nie tak szybko – odpowiedziała Gabriela, prowokacyjnie nachylając się do mnie – musisz mnie nauczyć, jak się to robi.

Mówiłem coś o złych babach? No dobrze, jestem szmaciarz. Mój kręgosłup moralny aż zatrzeszczał, gdy Gabi miękko wsunęła mi się na kolana. Sami wiecie, mężczyźni mają czasami problem, gdy ładna kobieta siada im na kolanach. Musiałem jednak stanąć na wysokości zadania, zacząłem intensywnie myśleć o grze. Trochę pomogło. Objąłem ją wpół i położyłem swoje dłonie na jej... dłoniach.

– Rozstaw palce, abyś wszystkie klawisze miała w ich zasięgu – powiedziałem, siląc się na profesjonalny ton. – I nie pochylaj się tak, bo możesz przycisnąć klawisze funkcyjne... przypadkiem... czymś innym...

Następna rozprawa z Welesem była jeszcze bardziej emocjonująca, zwłaszcza że Gabi podskakiwała i piszczała w trudniejszych momentach. Po godzinie zacząłem się poważnie zastanawiać nad słusznością moich wywodów o z gruntu złym charakterze kobiecej natury. Jednakże resztki moich starych, dobrych zasad, pamiętających jeszcze wiktoriańską Anglię, nie dały za wygraną. Bądź twardy chłopie – mówiły mi – nie daj się owinąć wokół palca. Tak też zrobiłem i skorzystawszy, że Gabi poszła po coś do picia, rozsiadłem się w fotelu.

Dolną szczękę przesunąłem lekko w bok, w kącikach ust zostawiłem niedbały uśmieszek – tak jak moi ulubieni bohaterowie z seriali popołudniowych. Starałem się wyglądać tak, jakby to, co przed chwilą przeżyłem, nie sprawiło na mnie najmniejszego wrażenia. Zagadałem niedbale o naukę, jak jej poszły egzaminy, jakie bierze kursy w następnym semestrze i takie tam pierdoły. Ona cały czas odgarniała kosmyk włosów z czoła, a gdy schylała się nad stołem po paluszki, termoregulacja mojego organizmu zaczynała wyraźnie szwankować.

Rozmowa zaczęła się całkiem sympatycznie układać, od kary śmierci przeszliśmy do zdrady w małżeństwie, a stąd jest już bardzo blisko do stosunków przedmałżeńskich – byle tylko nie mieszać do tego religii. Kto wie, do czego byśmy doszli, gdyby w pewnym momencie nie powiedziała:

– Wiesz, ostatnio przydzielili nam nowego wuefistę...

– O, która to godzina?! Muszę iść, mam kupę pracy na jutro – moja reakcja była odruchowa. Dobrze, że po słowie „wuefista" nie rzuciłem w nią doniczką. Była trochę zdziwiona, ale miałem już dość jak na jeden dzień. Musiałem to wszystko przemyśleć... No dobrze, musiałem się przespać!

Czy cmoknięcie w policzek na pożegnanie może zwiastować miłą znajomość? Nie wiem, ale zawsze warto tak pomyśleć – marzenia nic nie kosztują.

Wychodziłem już z bramy, gdy w pobliżu, pod zepsutą latarnią zatrzymała się czarna wołga. Mój wrodzony instynkt, a może głupie przesądy z dzieciństwa kazały mi się zatrzymać i przyjrzeć kierowcy, który właśnie wysiadał. Od razu wydał mi się podejrzany. Ktoś, kto chodzi w brunatnym prochowcu, nosi czarne okulary (jest noc!) i ma czarną teczkę, nie może mieć dobrych zamiarów. Udając, że wiążę but, przykicałem do najbliższego krzaczka, podczas gdy tajemniczy jegomość sięgnął jeszcze raz w głąb wołgi, jakby sobie o czymś przypomniał. Wyprostował się i wsunął coś pod połę prochowca, rozejrzał się i ruszył do bramy, z której przed chwilą wyszedłem. Coś mnie tknęło. Poszedłem za nim. Nie wiem, dlaczego to zrobiłem (pewnie pomyślicie, że zwariowałem).

Przyczaiłem się za poręczą. Ten wredny typ stanął przed jej drzwiami. Zadzwonił. Po chwili drzwi otworzyły się. Oczami wyobraźni ujrzałem jej przerażoną twarz, drżące usta. Och, ona na pewno potrzebuje jakiegoś wsparcia, a ja jak ten palant szybko się zmyłem. Nieznajomy milczał przez chwilę, potem powiedział głuchym głosem:

– Przyszedłem po pieniądze.

Przestąpił próg i wszedł do środka. Drzwi zamknęły się. Dla mnie zabrzmiało to jak huk płyty nagrobnej. Zostałem sam na ciemnym korytarzu.

Cdn.

Tomasz „Szponn" Mazurek

# Dylematy moralne

## Czyli zalety i wady posiadania dziewczyny

Tak jak nie ma róży bez kolców, tak nie znajdzie się nikogo do końca złego, ani całkowicie dobrego. Świat rządzi się swoimi prawami i zawsze dba o zachowanie równowagi w przyrodzie. Ludzie, podpatrując tę prawidłowość, starają się wykorzystać ją w życiu. Jednym z takich doświadczeń jest zastanawianie się nad swoimi decyzjami, co w przypadku jednostek bardziej skrupulatnych przybiera niekiedy formę tabelki plusów i minusów. Sam również – w chwili duchowych rozrachunków – sporządziłem ogólny wykaz zalet i wad posiadania dziewczyny...

| Za | Przeciw |
| --- | --- |
| To dziewczyna! | To dziewczyna? |
| Piękna | To ona tak twierdzi... |
| Jest kobietą | Tylko z definicji |
| Przy kasie... | Mówi: Płać! |
| Pełna życia | Podczas pełni Księżyca |
| Energiczna | Jak elektrownia |
| Wygadana | Oj, nawet za bardzo... |
| Inteligentna | Ale krzyżówki od skrzyżowania nie odróżni! |
| Jest wielką damą cieszącą się z małych rzeczy | Wcale nie jest taki mały! |
| Szczera | Aż do bólu |
| Zmysłowa, uwodzicielska, pociągająca | Dla mnie zimna jak nudystka na lodowcu |
| Lepsza taka niż żadna | Lepsza żadna niż taka |

PS Znalazłem swój Ideał!

Nightman

# NIEBO DLA KAŻDEGO – CZ. 2

Witamy wszystkich pilotów wirtualnych w szkole latania i walki powietrznej Aeroklubu Gamblera. Dziś lekcja druga.

**Z twarzy lotnika powracającego po walce powietrznej można odgadnąć, ile przeżył w ciągu tych trzydziestu minut, które spędził w powietrzu. Oczy mają twardy, surowy wyraz. Na wargach ślady zakrzepłej krwi – widocznie w czasie walki zagryzał usta.**

**gen. Iwan Kożedub, „Myśliwiec w boju"**

### Rozdział piąty

#### Walka manewrowa krótkiego dystansu, czyli dogfight

W sieci mało kto używa rakiet. Sprawdzianem dla prawdziwych mężczyzn jest dogfight z użyciem wyłącznie działek... O pokonaniu niezłego pilota po drugiej stronie nie macie nawet co marzyć, jeśli nie znacie podstaw manewrowania.

Zanim zaczniecie stosować manewry walki kołowej, musicie nauczyć się jednej rzeczy – bez przerwy obserwować wskaźniki prędkości i wysokości oraz kontrolować prędkość namierzonego wroga. Stanowczo zbyt dużo walk kończy się przyziemieniem zamiast zestrzeleniem! Przed wykonaniem większości manewrów należy ocenić prędkość naszą/wroga, wysokość i położenie względem siebie.

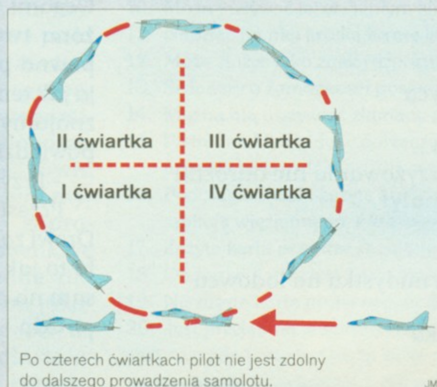
Uwaga: istnieje coś takiego, jak prędkość manewrowa. Jest to przedział prędkości, w którym opisane manewry można wykonać tak, aby były skuteczne. W każdym samolocie przedział ten jest inny, np. dla Su-27 wynosi 350–600 km/h. Próba wykonania pętli przy zbyt niskiej prędkości zakończy się przeciągnięciem (w domyśle: utratą stateczności i korkociągiem), przy zbyt wysokiej promień skrętu będzie tak duży, że wróg spokojnie poczeka, aż zlecicie.

Zabawę z KAŻDYM symulatorem należałoby zacząć od ustalenia przedziału prędkości manewrowej. Najlepiej sprawdzić, przy jakiej następuje przeciągnięcie i latać niewiele szybciej. Jeśli podczas walki kołowej wróg siedzi Wam bez przerwy na ogonie, to najpewniej latacie zbyt szybko. Pamiętajcie też o wysuwaniu klap podczas manewrowania! Jeśli decydujecie się na ostre zakręty na granicy przeciągnięcia, koniecznie musicie wysunąć klapy w celu zwiększenia siły nośnej.

### Manewry

#### Pętla

Zaczynacie, lekko zaciągając drążek. Gdy nos macie 90° do góry, zaciągacie mocniej, na samym szczycie (nos poziomo) na chwilę oddajecie i znów zaciągacie. Od tego, jak mocno to zrobicie, zależy wysokość, na której skończycie manewr, jak również prędkość ostateczna. Przydatność bojowa pętli jest duża. Odpowiednio wykonany manewr pozwala zgubić wroga z ogona, jeśli ma zbyt niską prędkość, by pójść za Wami do góry. Jeśli jest kiepski, wpadnie w korkociąg, próbując Was dogonić, ponadto trudniej mu celować, gdy leci do góry. Pętla jest podstawą bardziej wymyślnych manewrów opisanych dalej. Niebezpieczeństwo pętli to wpadnięcie w korkociąg przy zbyt małej prędkości początkowej (np. poniżej 350 dla Su-27). Samolot zwali się wtedy w dół, a jeśli nie, to na chwilę zatrzyma się w powietrzu i będzie stanowić idealny cel.

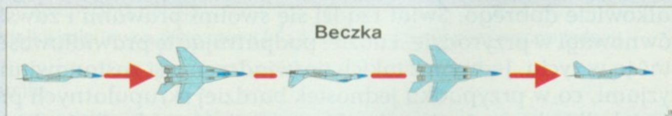


Po czterech ćwiartkach pilot nie jest zdolny do dalszego prowadzenia samolotu.




#### Beczka

W szybkich odrzutowcach należy wychylić drążek w kierunku obrotu i w odpowiednim momencie cofnąć go do położenia neutralnego. Jeśli chcecie, aby beczka jeszcze bardziej utrudniła przeciwnikowi celowanie, możecie ją wykonać z lekko zaciągniętym drążkiem i wdepniętym pedałem przeciwnym do wychylenia drążka (czyli: samolot na lewe skrzydło plus zaciągnięcie plus prawy pedał). Wtedy samolot poleci po torze spiralnym, wykonując figurę, którą fachowiec nazwie baryłką.




W samolotach tłokowych sprawa wygląda trochę inaczej. Nie mają tak dużej prędkości obrotu ani bezwładności, aby dało się wykonać prawidłową beczkę bez utraty wysokości, jedynie wychylając drążek. Próba wykonania beczki w ten sposób spowodowałaby wielki ześlizg najpierw na jedno, a potem na drugie skrzydło, do tego jeszcze utratę prędkości i przy okazji – wysokości. Aby tego uniknąć, należy powstrzymywać samolot wychyleniami steru głębokości i orczykiem. Można też zrobić baryłkę – najprostsza oraz najefektywniejsza.

#### Lot odwrócony

Konsekwencje takiego lotu są niby oczywiste, ale wielu początkujących nie zwraca na nie uwagi. Należy pamiętać, że w locie odwróconym pedały i joystick działają na odwrót: lewy powoduje skręt (obrót) w prawo w stosunku do ziemi! Wiedza ta jest nieodzowna przy skomplikowanych manewrach, kiedy nie ma czasu myśleć, który orczyk wcisnąć, gdy wróg jest z prawej strony... Poleciał w prawo, a Wy lecicie do góry nogami, więc gdy zaciągniecie i wyprostujecie (dokończenie pętli), powinniście – nie zastanawiając się zbyt długo – szukać go z lewej.

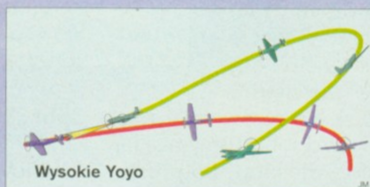
#### Odpowiedź na pętlę

Nie mając odpowiedniej prędkości, nie należy wykonywać pętli. Cóż więc powinniście zrobić, gdy przeciwnik przed Wami wystrzeliwuje do góry, korzystając z przewagi prędkości? Jedną z możliwych odpowiedzi jest zawrót, na tyle ciasny, aby złapać wroga, gdy wychodzi z pętli. Ktoś, komu uda się to zrobić, przy okazji odzyskując prędkość, może o sobie mówić „as". Zwróćcie uwagę, że w tym przypadku

wygrywa ten, kto ma żelazne nerwy i nie straci przeciwnika z oczu: jeden musi wykonać taki zakręt, żeby wejść zlatującemu na ogon, ale ten z góry niekoniecznie na to pozwoli, może natomiast ostro pokiereszować krążącego. Nie mówiąc o tym, że jeśli krążący za ciasno zakręci, tracąc wroga z oczu, przeciwnik z góry zrobi z niego sito, wchodząc mu na ogon.

### Zwrot bojowy

Często mylony jest z zakrętem na wznoszeniu, podciąganym zakrętem albo ze skośnym Immelmannem. Definicja zaczerpnięta z „Zasad pilotażu szybowcowego" głosi: „Zwrot jest połączeniem pierwszej ćwiartki ukośnej pętli nie wykonywanej przy stałym nachyleniu do horyzontu, lecz po torze leżącym na pobocznicy eliptycznego walca, z zakrętem z malejącym przechyleniem".




W praktyce sprowadza się to do wykonania ukośnej pętli z powoli zmieniającym się kątem nachylenia. Rozpędzacie maszynę, kładziecie na skrzydło, lekko zaciągacie i, kiedy znajdziecie się pod kątem 90° do kierunku wprowadzenia (róbcie to „na czuja" lub liczcie cyferki na kompasie HUD-a), wchodzicie w zakręt, wracając do lotu poziomego. Inaczej mówiąc, oddajecie drążek z powrotem z położenia bocznego (w które weszliście, kładąc samolot na skrzydło) do położenia neutralnego.

Lot prosty powinien być osiągnięty na kierunku przeciwnym do kierunku wprowadzenia. Podczas tego manewru zyskujecie trochę wysokości kosztem prędkości, jak to zwykle bywa. A może ten łepek, co siedział Wam na ogonie, wykona zwrot trochę gorzej i skończy go niżej? Na pewno nie ułatwi mu to celowania.

### Spirala

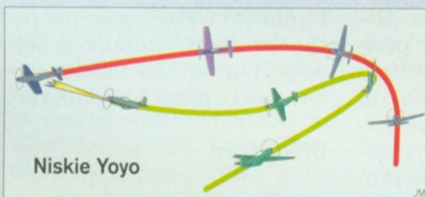
Ciasne krążenie z utratą wysokości. Niektórzy próbują tego samego z nabieraniem wysokości, ale wtedy krążenie nie jest już na tyle ciasne, aby kwalifikowało się do spirali. Figura często mylona jest z korkociągiem.

### Wysokie yoyo

Kiedy wykonywać? Kiedy obaj z przeciwnikiem krążycie po okręgu, jeden za drugim, i widzicie, że wróg ustawia się prostopadle do Was, macie zbyt dużą prędkość lub wypadacie z zakrętu, jednym słowem – kiedy bardziej zwrotny wróg ucieka Wam z pola widzenia. Oddajecie na chwilę drążek, kładziecie samolot na to skrzydło, w którą stronę ucieka wróg i zaciągacie do siebie. Ścinacie zakręt od góry i w chwili powrotu na płaszczyznę krążenia powinniście się znaleźć ponownie za przeciwnikiem.

### Niskie yoyo

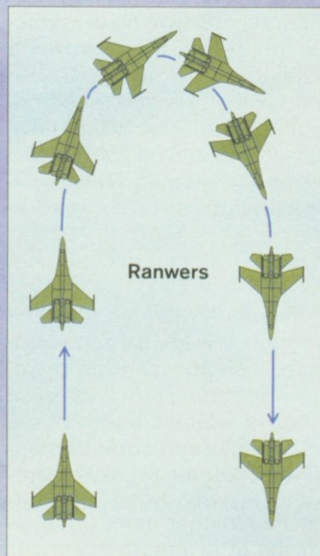
Jeśli, krążąc po okręgu z wrogiem, nie możecie ciaśniej zakręcić ze względu na zbyt małą prędkość (wróg również ucieka z HUD-a), wtedy ścinacie zakręt w dół i znowu wychodzicie na jego szóstą.




### Ranwers

TopGunowi ten manewr wiele razy uratował życie. Niby prosty, ale spróbujcie go wykonać... Wygląda to tak: ustawiacie samolot w locie pionowym i wytracacie prędkość. Przy prędkości minimalnej wciskacie energicznie jeden z orczyków. Samolot powinien obrócić się wokół skrzydła i zacząć spadać z nosem pionowo w dół.

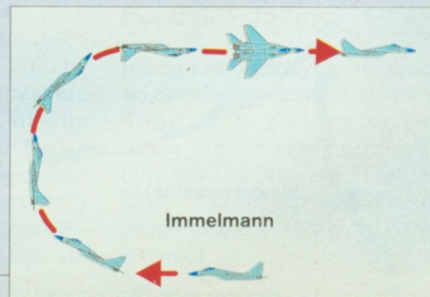
Im bardziej realistyczny symulator, tym więcej trzeba się napracować – nie wystarczy użyć samego orczyka, trzeba również delikatnie kontrować w drugą stronę drążkiem, aby uniknąć korkociągu. Przydatność bojowa manewru spora, o ile goniący za Wami nie jest snajperem i w momencie obrotu nie zestrzeli Was jak kaczki. Przydaje się na mniej doświadczonych pilotów (przemykają obok) oraz do ogłupienia komputera (łapie się każdy „nieludzki" pilot).




Ale zwykle, zanim ten z tyłu zorientuje się, co się święci, już lecicie w kierunku zupełnie innym, niż mu się zdaje. Jeśli zaś uciekacie w górę przed przeciwnikiem, który miał tego pecha, że podczas pogoni przeciągnął, wykonując ranwers możecie spaść na niego, zanim zorientuje się, że coś jest nie tak. W takich przypadkach ofiara czasem myli ranwers z teleportacją... Manewr nieodpowiednio wykonany grozi utratą stateczności i korkociągiem.

### Immelmann

Przy możliwościach dzisiejszych samolotów ten manewr nie jest niczym specjalnym. Należy jednak wziąć pod uwagę, że jego autor, imć Max Immelmann, wykonywał go na kruchych i wyposażonych w kaszlące silniczki dwupłatowcach. Wygląda to tak: wykonujecie pół pętli, a następnie pół beczki. W czasach I wojny światowej mało kto był w stanie powtórzyć manewr niemieckiego asa. Wykonany w odpowiedni sposób i we właściwym momencie (przeciwnik dość daleko za Wami i porusza się z mniejszą prędkością) pozwala szybko zmienić kierunek i przejść do ataku czołowego, co jest na pewno lepsze od rozpaczliwej ucieczki.




Gdy przeciwnik znajduje się blisko, ale ma małą prędkość, najprawdopodobniej wykona zaproponowaną wcześniej odpowiedź na pętlę (chyba że nie czytał tego artykułu). W obu przypadkach lekko się zdziwi. Zauważcie, że gdy wróg jest nad Wami, leci naprzeciwko i jeszcze przez przypadek Was nie widzi, Immelmanna można wykorzystać ofensywnie i z kursu spotkaniowego uczynić kurs dochodzeniowy albo nawet spadochronowy...

Istnieje jeszcze inny manewr, czasem niesłusznie zwany Immelmannem: pionowo w górę, podczas lotu pionowego wykonać obrót wokół własnej osi o dowolny kąt (najczęściej między 90 a 180°) i zaciągnąć drążek do siebie, kończąc półpętlę.

### Oderwanie

Zamiast robić wysokie lub niskie yoyo, można po prostu zrezygnować z dochodzenia do wroga i skręcić w stronę przeciwną. Następną fazą walki będzie najprawdopodobniej head to head, czyli obaj będziecie mieć równe szanse. Wygra ten, kto „wejdzie drugiemu w manewr". Nigdy nie decydujcie się na to, jeśli bandytów jest dwóch (lub więcej) i nie macie obu przed nosem. Skrzydłowy ofiary najpewniej leci za Wami i w momencie, gdy robicie wielkie poziome S, on szerokim łukiem bez utraty prędkości błyskawicznie wejdzie Wam na ogon. Uwaga: jeśli macie obu przeciwników przed nosem, najwyższy czas zwiększyć poziom trudności.

### Oderwanie II

Jeśli macie na ogonie wroga, który wali w Was z całej dostępnej artylerii, możecie spróbować uciec w taki sposób: zrobić serię ciasnych zakrętów w przeciwnych kierunkach, licząc na to, że wróg w pewnym momencie nie da rady zakręcić równie ciasno i wyprzedzi Was. Wchodzicie mu wtedy na szóstą lub uciekacie.

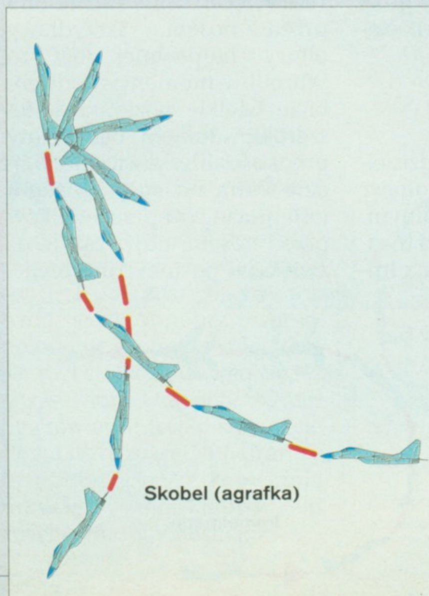
### Oderwanie III

Podobnie jak wyżej, tylko robicie zakręty coraz mniej ciasne, licząc na to, że wróg z szóstej godziny pomyśli, iż stosujecie oderwanie II. W pewnym momencie uzyskacie prędkość wystarczającą do pójścia półpętlą w górę, a jeśli ten z tyłu podąży za Wami z mniejszą prędkością, dalszy ciąg już znacie.



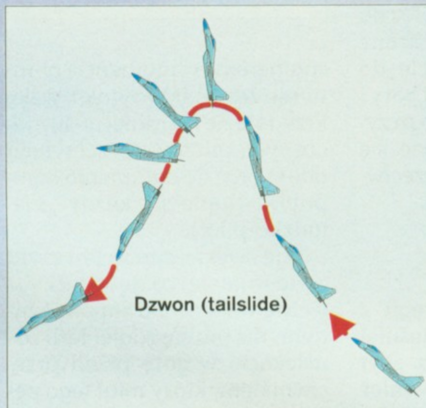
### Skobel

Jak większość manewrów wymagających chwili lotu pionowego, przydaje się głównie do ogłupienia blisko lecącego przeciwnika. Wprowadzacie maszynę w lot pionowy, prędkość zmniejszacie do wartości minimalnej i w chwili jej osiągnięcia zaciągacie drążek energicznie do siebie lub od siebie. Maszyna przekręci się niemal w miejscu i zacznie nabierać prędkości, lecąc nosem w dół. Następnie włączacie dopalacze, czekacie na osiągnięcie prędkości manewrowej i odbijacie w bok albo wykonujecie półpętlę w górę, skąd powinien nadlecieć wróg. Manewr ten działa na komputerowego przeciwnika w większości symulatorów.


Skobel (agrafka)

### Dzwon

Również wymaga lotu pionowego, tylko że zaraz po osiągnięciu pionu przepustnicę nastawiacie na zero i czekacie (można włączyć hamulec aerodynamiczny). Samolot stopniowo osiągnie prędkość zerową (drążkiem należy delikatnie kontrować i nie pozwolić maszynie przekręcić się na plecy), zacznie opadać, w pewnym momencie sam wahnie się w dół i skieruje nosem do ziemi. Wtedy wyłączacie hamulec, wysuwacie klapy, dajecie gaz na maksimum i wyprowadzacie samolot do lotu poziomego, gdy tylko osiągnie prędkość manewrową.


Dzwon (tailslide)

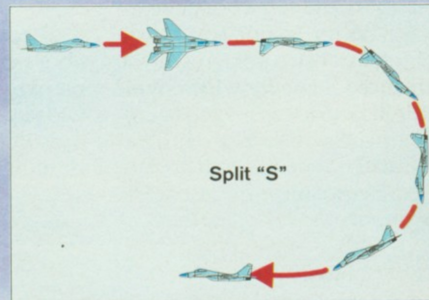
Jeśli wróg Was dochodzi (a nie siedzi i pruje w Was, z czego tylko ma – wtedy dzwon jest bez sensu), a macie zbyt małą prędkość, aby odbić w bok, to szybko wykonany dzwon (duża utrata prędkości w krótkim czasie) pozwala ogłupić przeciwnika na tyle, że zdążycie uciec. Niebezpieczeństwo: podczas lotu w dół jeszcze z nosem uniesionym, możecie zobaczyć wroga przemykającego przed HUD-em. Nie wolno za nim iść do góry, bo w tym momencie prędkość macie żadną i nagły, nie przemyślany ruch drążkiem wprowadzi maszynę w korkociąg. Podobnie jak w ranwersie, jeśli leci za Wami as, jesteście martwi. [Kiedyś w Granecie spróbowałem ratować się przed TopGunem dzwonem i długo nie pożyłem – Yennefer]. Najbezpieczniej, mając wroga za sobą (przy niskiej prędkości własnej), po prostu poderwać maszynę do góry, ryzykując korkociąg. Gdy ujrzycie, jak przemyka obok Was, nie spiesząc się wykonajcie końcówkę dzwonu, odzyskując prędkość w locie w dół.

### Wywrót szybki

Taki mały galimatias bardzo trudny do powtórzenia, a do tego jeszcze utrudniający celowanie. Wykonuje się go w taki sposób: wprowadzacie samolot w korkociąg. Po wykonaniu połowy zwitki wyhamowujecie autorotację i wykonujecie pół pętli. Im lepiej opanujecie wywrót, tym łatwiej uciekniecie wrogowi z pozycji strzeleckiej.

### Break turn

Prosty, ratujący życie manewr. „Właśnie wsiadam na ogon Messerschmittowi, a tu nagle słyszę, jak ktoś do mnie pruje, a wokół pełno ognistych smug". W takiej sytuacji możecie zrobić właśnie break turn lub Split S (wyjaśnienie dalej). Break turn polega na nagłym położeniu samolotu na skrzydło i zaciągnięciu drążka na maks, aż pociemnieje w oczach. Jeśli ten, co leci z tyłu, chce Was mieć ciągle w celowniku, wypadnie z zakrętu, bo gdy zechce wykonać równie ciasny – też mu pociemnieje.

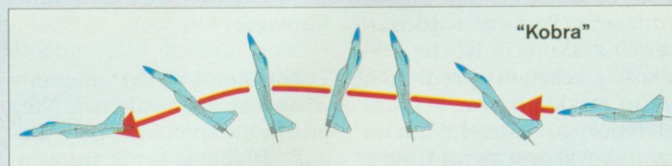

Split "S"

### Split „S"

Znowu pół beczki i pół pętli. Warto wykonywać w sytuacjach, gdy: macie małą prędkość, a ktoś sieje do Was jak do tarczy. Robicie to tak: pół beczki w dół, wysunięcie wszystkiego, co się da (klapy, hamulce) i wykonanie połowy pętli na zdławionym ciągu. Strzelec powinien Was wyprzedzić, a na pewno chociaż na chwilę przestać strzelać.

### Kobra

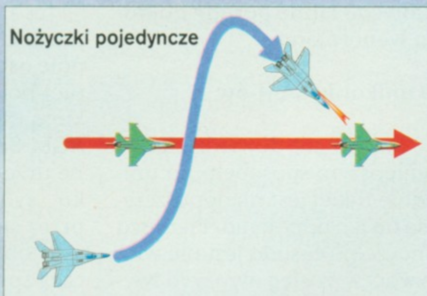
Robią ją tylko Rosjanie na Su-27. Jednak ponieważ większość sieciowych dogfightów wykonujemy na symulatorze właśnie tego samolotu, postanowiliśmy włączyć ten manewr do poradnika. Jak on wygląda, wie chyba każdy, kto interesuje się lotnictwem: Suchoj w pewnym momencie leci tyłem do przodu. Jak się można domyślić, powoduje to dużą utratę prędkości, z około 450 do jakichś 200. Skuteczność jest dość kontrowersyjna, jednak jeśli dobrze wyczujecie moment, przeciwnik nawet nie zdąży zareagować i minie Was na pełnej prędkości. Co prawda, dalej ma przewagę, ale przynajmniej już nie strzela.


"Kobra"

### Nożyczki

Mało kto wie, jak wykonać ten kontrowersyjny manewr. Nasza propozycja wygląda tak (znaleźliśmy dwa warianty):

1. Gdy atakujący widzi, że nie zdąży wyhamować, robi ciasny zakręt o 90° w lewo i za chwilę to samo w prawo, wracając na szóstą godzinę atakowanego, ale już z mniejszą prędkością.
2. Atakowany wykonuje oderwanie I. Atakujący zamiast iść za nim zakręca w stronę przeciwną, wracając w momencie, gdy wróg również wraca (taka seria head to head kilka razy z rzędu, aż komuś się znudzi).




## Rozdział szósty

**Kilka sztuczek zwiększających liczbę trupich czaszek namalowanych na Waszej maszynie, czyli jak ustrzelić wroga, żeby się nie zorientował**

Dzięki zaskoczeniu bądź umiejętnemu stosowaniu opisanych manewrów, dostaliście się na godzinę szóstą wroga. Co dalej? Najpierw wytłumaczymy kilka pojęć, którymi będziemy się posługiwać.

TCA (Track Crossing Angle) to kąt między kierunkiem osi podłużnej przeciwnika i analogiczną linią dla Waszej maszyny. Jeśli ten kąt ma wartość 0, siedzicie wrogowi dokładnie na ogonie i nie musicie zakładać poprawki przy celowaniu. Jeśli wynosi np. 90°, to znaczy, że cel leci prostopadle do Was, kąt o wartości 180° informuje, że powinniście się spodziewać sytuacji head to head. Kąt ten przedstawiony jest graficzne na okręgu obecnym podczas naprowadzania rakiet (taki mały ptaszek).

Kolejnym pojęciem pomocnym w tłumaczeniu zasad walki jest AOT. To kąt między linią podłużną samolotu nieprzyjaciela a linią łączącą jego samolot z Waszą kabiną. Jeśli wynosi 0°, przeciwnik jest odwrócony do Was tyłem, jeśli 90° – ustawiony jest bokiem.

Aby ostrzał miał jak największą szansę powodzenia, należy doprowadzić do zmniejszenia obu kątów (TCA i AOT) – w przypadku ostrzału z działka polegacie na swojej ocenie wzrokowej. Kiedy oba wynoszą 0°, przeciwnik jest idealnie w celowniku i poprawka do strzelań z działka wynosi 0, a rakieta ma największą szansę trafienia. Podczas pogoni za przeciwnikiem należy dokładnie powtarzać jego manewry, a najlepiej wykonywać je ciaśniej. Dzięki temu szybko zbliżycie się do wroga i będziecie mogli oddać decydujący strzał. Ważne jest przewidywanie zamiaru przeciwnika. Jeśli wiecie, co on zamierza, wiecie, jak temu przeciwdziałać. Trzeba też uważać na prędkość zbliżania (mniejsza prędkość to ciaśniejszy zakręt), bo jeśli będzie odpowiednio duża, wlecicie przeciwnikowi prosto w celownik.

Celownik działka ma kształt okręgu z podziałką w stylu zegara. W pewnym momencie, gdy dochodzicie do wroga, na celowniku pojawia się grubsza linia i zaczyna się zmniejszać – jest to wskaźnik odległości od celu. Najlepiej utrzymywać taką, aby widzieć kawałek tej linii (jeśli spadnie do zera i linia zniknie, jesteście za blisko, jeśli zniknie po objęciu całego okręgu – jesteście za daleko na efektywny strzał). Cały cymes ustrzelenia przeciwnika polega na umieszczeniu środka tego krążka na samolocie wroga – wtedy naciskacie spust, krzycząc: IHAHAHAHAHA!!!

Aby używać działka, musicie osiągnąć odpowiednią prędkość animacji (tutaj kłaniają się wymagania sprzętowe). Przy skaczącej animacji wybijcie sobie z głowy precyzyjne celowanie! Strzelanie z działek to podstawa w grze multiplayer i ostatnia deska ratunku w grze z komputerem. Pamiętajcie, że trening w strzelaniu z działek poprawia panowanie nad maszyną. Przede wszystkim, musicie przewidywać, gdzie wróg będzie za chwilę i tam celować – pociski lecą ułamek sekundy i zanim dotrą do wroga, ten w tym czasie zdąży się już przemieścić.

To wyprzedzenie (ustawienie celownika przed maszyną przeciwnika) nazywane jest poprawką. We wszystkich nowoczesnych maszynach bojowych poprawki na bieżąco obliczają komputery. Należy tylko nanieść kółko takiego nowoczesnego celownika na maszynę przeciwnika. Lecz tu kryje się haczyk – komputer pokładowy zakłada, że przeciwnik nie będzie zmieniał kursu. Tak więc jeżeli wróg wykonuje dynamiczne manewry obronne, a Wy próbujecie wodzić za nim celownikiem z odmierzaną automatycznie poprawką, to zwykle nic nie wskóracie. Musicie szybko przeanalizować, jakie drań wykonuje uniki i posłać trochę pestek tam, gdzie za chwilę wykona skręt.

Jeżeli sobie zupełnie nie radzicie lub animacja za bardzo skacze, możecie użyć metody Gunmana – „Ściana Ognia". Jeżeli wróg jest w skręcie, to ustawiacie celownik przed nim na trasie jego manewru i naciskacie spust. Przed facetem pojawi się fontanna ołowiu i, jeżeli w nią wleci, zrobi się z niego durszlak. Zaleta tej metody jest oczywista – nie ma potrzeby ciągłego wodzenia celownikiem za gościem i, jeśli się używa starego samolotu, odmierzania poprawki. Odpada także manewrowanie maszyną. Wady – duża „amunicjożerność" oraz możliwość ominięcia „Ściany Ognia" unikiem.

Główna zasada przy używaniu działek w dogfighcie jest taka: zestrzelić wroga szybko. Zwlekanie powoduje marnowanie amunicji i daje wrogowi większą szansę na ucieczkę. Pamiętajcie także, że zajęci długą pogonią za przeciwnikiem, możecie nieźle oberwać od skrzydłowego swojej (niedoszłej) ofiary.

### Jak dogonić imperialistę, czyli zasada cięcia po cięciwie

Bardzo przydatna umiejętność, zwłaszcza jeśli bandytów jest więcej niż jeden i ten drugi ma zamiar dobrać się do Was, gdy tylko wejdziecie na ogon pierwszemu. Zwykle trochę czasu zabiera skrzydłowemu wejście Wam na ogon, więc im szybciej zestrzelicie pierwszego przeciwnika, tym mniejsza szansa, że jego wingman zdąży Was namierzyć. A więc załóżmy, że macie przed sobą namierzany samolot. Pierwsze pytanie: w jakim kierunku leci? Drugie pytanie: jaką ma prędkość? Trzecie: jaką prędkość Wy macie? Są to kluczowe informacje, pozwalające szybko określić taktykę dochodzenia do wroga. Sytuacje w uproszczeniu mogą być dwie (zakładamy, że dochodzicie wroga z tylnej półkuli):

1. Jego prędkość jest trochę wyższa od Waszej. Aby zbliżyć się na odległość efektywnego strzału, powinniście zatem poruszać się po krótszej drodze. Ustawcie środek HUD-a (w teorii: obraz wektora prędkości, ale niewiele gier go pokazuje na HUD-zie) PRZED jego nosem! W ten sposób lecicie mniej więcej w tym samym kierunku, co on, ale po krótszym łuku. Cały czas obserwujcie jego prędkość (swoją także!) oraz kierunek jego lotu, zmieniając stosownie swój tor lotu. Czasem wróg porusza się pętlami, wtedy wystarczy ustawić się nosem w sam środek okręgu, po którym lata. W odpowiedniej odległości włączcie klapy i kierujcie się nosem prosto na niego, przepustnicą regulując ewentualne niedostatki ciągu. Zestrzelenie gwarantowane.
2. Lecicie szybciej od niego. W takim wypadku, zanim zdążycie wystrzelić odpowiednią liczbę pocisków, już przelatujecie koło niego. Po wejściu w efektywny zasięg działka, skierujcie nos ZA niego, dzięki czemu utrzymacie stałą odległość i wolniej będziecie go dochodzić. Jednocześnie starajcie się zrównać prędkości (do dyspozycji przepustnica, klapy, hamulce – byle nie wszystko na raz!), a w chwili ich zrównania (w praktyce lepiej poruszać się trochę szybciej) nos na niego i trach!!!

## Rozdział siódmy

**Jak uprzykrzać życie haremowi Saddama** (zawsze uważaliśmy, że te rozkazy są bez sensu – o ile przyjemniej by było uwolnić harem i POCIESZYĆ!), czyli słów kilka o niszczeniu sił naziemnych przeciwnika

### Podejście do celu

Obowiązują te same zasady, co przy unikaniu radarów. Trzeba latać nisko z wyłączonym radarem i szerokim łukiem omijać obronę przeciwlotniczą. Stosowanie tych zasad zapewni dyskretne podejście do celu i na Wasze biedne głowy nie zwali się cała gromada przeciwników.

### Jak zniszczyć cel w nowoczesnym samolocie

Silnie bronione punktowe cele najlepiej atakować bombami kierowanymi. Są precyzyjnie naprowadzane na cel za pomocą kamer telewizyjnych lub lasera. Nalot wykonywany jest na wysokości pozwalającej uniknąć uszkodzeń od wybuchu własnych bomb. Czasem trzeba wziąć poprawkę na obronę przeciwlotniczą, a jeśli teren nie pozwala pozostać w ukryciu odpowiednio długo, lepiej lecieć poza skutecznym zasięgiem karabinów. Precyzyjnie wyznaczamy cel i „bum!".

Podobnie jest w przypadku atakowania rakietami kierowanymi. Trzeba zaznaczyć cel, a po zbliżeniu się na odległość skutecznego strzału, odpalić takie cacko za 60 tys. USD i już. Podczas ataku na cele o mniejszym znaczeniu (albo, gdy lepsze zabawki skończyły się) używa się „głupich bomb". Na HUD-zie jest znacznik pokazujący wyliczony w czasie rzeczywistym punkt upadku bomby. Aby atak był najskuteczniejszy, samolot musi lecieć z dużą prędkością i lekko opadać (wysokość jak w przypadku bomb kierowanych). Najlepiej skierować się dokładnie na cel. Bomby trzeba zrzucać, gdy znacznik celu pokryje się z celownikiem. Metoda odznacza się dużą celnością. Aby jeszcze zwiększyć prawdopodobieństwo zniszczenia celu, trzeba zrzucić pocisk przed, dokładnie w cel i za nim. Sukces murowany.

Trzeci rodzaj to atak rakietami niekierowanymi i działkiem. Dokonuje się go z lotu koszącego, używając celownika pokazującego wyliczony punkt uderzenia rakiety lub pocisku w powierzchnię ziemi. W celu zwiększenia skuteczności rakiety odpala się seriami po dwie, cztery, a nawet sześć.

### Jak zniszczyć cel naziemny z samolotu nienowoczesnego

Sprawa z atakowaniem celów naziemnych komplikuje się nieco w przypadku samolotu wyposażonego wyłącznie w celownik pokazujący, gdzie wycelowane są działka. Trudno podać stuprocentową receptę na sukces. Działko najczęściej wycelowane jest dokładnie w cel, jest tylko jedno „ale" – wszystko zależy od symulatora. Ogólna zasada: do ataku trzeba podejść lotem koszącym z możliwie dużą prędkością. Utrudni to celowanie nie tylko Wam, ale i obronie naziemnej.

Rakiety niekierowane też najczęściej latają tam, gdzie chcą. Należy więc odpalać je z minimalnej bezpiecznej odległości, wykorzystując nieśmiertelny krzyż celownika.

Teraz ciekawsza kwestia, czyli zrzucanie bomb. Można to robić na kilka sposobów. Na przykład z lotu nurkowego: nadlatujecie nad cel, zmniejszacie ciąg i nurkujecie prosto na niego. Punkt celowania znajduje się trochę poniżej celownika działek. Po kilkunastu próbach można dojść do bardzo dużej wprawy. Druga możliwość to nadlecieć nad cel na minimalnej wysokości w locie poziomym. Ładunek zwalniacie, kiedy cel zaczyna niknąć pod maską. Uwaga: zaraz po zrzucie należy nabrać wysokości, aby uniknąć odłamków własnej broni. Można jeszcze bombardować z dużego pułapu, ale to domena bombowców wyposażonych w stosowne celowniki, więc nie ma się nad czym rozwodzić.

Istnieje jeszcze jeden sposób atakowania działkiem lub bombami, rzadziej wykorzystywany, ale polecamy potrenować go. Lecicie poziomo na wysokości 3000 m. Gdy cel znika pod maską, włączacie klapy, hamulec, liczycie do trzech i kierujecie się nosem w dół. Powinniście znaleźć się w idealnej sytuacji, dziobem prosto w cel. Można stosować po zniszczeniu obrony przeciwlotniczej.

## Rozdział ósmy

### W NOGI, DZIADEK, W NOGI!, czyli jak unikać obrony haremu, doprowadzić tam skrzydłowego i inne porady doktora wenerologa

### O unikaniu SAM-ów

Jak już się dowiedzieliście, najlepszym sposobem na unikanie rakiet jest niedopuszczenie do ich odpalenia. Pierwszą i naczelną zasadą jest nie wlatywać w zasięg wrażych wyrzutni. Niestety, życie jest brutalne i „non player character" ustawia swoje zestawy przeciwlotnicze akurat tam, gdzie macie polecieć. Pierwszym środkiem zaradczym jest unikanie wykrycia, a można to osiągnąć następującymi sposobami:

**ECM** – zakłócanie aktywne, najczęściej o niewielkiej skuteczności. Uruchamiać, kiedy już namierzyli Wasz samolot.

**Ograniczanie emisji fal radarowych z samolotu** – wyłączacie radar (ECM też). Po co informować wszystkich wokół o Waszej obecności? Pewnie i tak Was wykryją, ale przynajmniej zdążycie się pomodlić. Rozwiązanie to ma jedną wadę: nie widzicie, co dzieje się w przestrzeni powietrznej przed Wami i ktoś może Was poczęstować nieoczekiwanym atakiem.

**Latanie bardzo nisko** – Brytyjczycy podczas Pustynnej Burzy latali na wysokości około 10 m. Żołnierze Saddama dowiadywali się o ataku dopiero, gdy spadały pierwsze pociski. Część systemów plot ma coś takiego jak minimalna wysokość przechwycenia i latanie nisko poważnie zwiększa szansę dowiezienia ekspresowej przesyłki do celu. Rozwiązanie to ma jednak pewną wadę: klasyczne działka plot kalibru od 20 do 30mm nie mają minimalnej wysokości przechwycenia, a z tak małej odległości są bardzo skuteczne.

**Zabawa w chowanego** – fale radarowe nie przenikają przez różne górki i skałki. Doskonałym pomysłem jest tak dobrać przed misją trasę, aby przebiegała dnem różnych wąwozów i kanionów. Ta metoda, w połączeniu z niskim lotem i ograniczeniem emisji radarowej, pozwala ukryć się przed stanowiskami SAM-ów, a często także przed wrażymi samolotami. Oczywiście, lepiej nie planować trasy nad stanowiskami działek plot.

Jeśli już koniecznie trzeba przelecieć przez skuteczne pole ostrzału wyrzutni, najlepiej potraktować ją jakąś rakietą antyradarową, np. AGM-88 HARM. To przemyślne urządzonko leci w kierunku sygnałów nadawanych przez stację radiolokacyjną i, jeśli obsługa nie wyłączy na czas sprzętu, ktoś będzie musiał napisać kilka listów do rodzin bohatersko poległych radarowców. Metoda jest taka: jak najdłużej pozostać w ukryciu (za górką), pokazać się na chwilkę, posłać prezent i jeszcze szybciej zniknąć. Oczywiście może się tak złożyć, że radar stoi na najwyższym wzgórzu w okolicy, nie ma się gdzie schować, a Wasza rakieta przeciwradarowa ma mniejszy zasięg niż SAM-y. Wtedy jedynym lekarstwem jest współpraca pary samolotów.

### Skrzydłowy

Od zarania dziejów lotnictwa podstawową jednostką operacyjną była para samolotów (w niektórych sytuacjach zmieniała się w trójkę). W tym najmniejszym ugrupowaniu był podział na prowadzącego i skrzydłowego („prowadzonego" lub z angielska – wingmana). Prowadzący miał za zadanie wykonać cel misji (zniszczyć cel naziemny, zaatakować bombowce, zniszczyć myśliwce), a skrzydłowy – pilnować prowadzącego. Oczywiście jego rola nie polegała tylko na sztywnym locie za prowadzącym, w zależności od sytuacji para mogła się rozdzielić lub zamienić rolami.

W tej chwili na świecie obowiązują dwie formacje, w których lata para: zachodnie – prowadzony leci około kilometra za prowadzącym, trochę z boku i wyżej, oraz wschodnie, stosowane w krajach związanych kiedyś bratnim sojuszem z ZSRR – skrzydłowy leci bardzo blisko, trochę z tyłu i z boku prowadzącego.

Oto kilka przykładów współdziałania pary samolotów.

### Osłona

Standardowa, znana wszystkim sytuacja. Dowódca ata-

kuje przeciwnika, a prowadzony osłania go. Trudno tu stworzyć precyzyjny plan postępowania. Najczęściej, kiedy spotykają się ugrupowania o równej liczebności, formacja jest utrzymywana do czasu rozdzielenia pary przeciwników. Wtedy najlepszy sposób na zapewnienie bezpieczeństwa dowódcy to likwidacja samolotu, który nie jest przez niego atakowany. Jeśli dojdzie już do tego, że jeden samolot z pary zostanie zaatakowany, obaj piloci powinni tak zgrać swoje działania, aby aktualnie nie atakowany mógł zniszczyć zagrożenie. Teoria wygląda prosto, ale w rzeczywistości sprawa najczęściej się komplikuje. Rzadko się zdarza, że jeden samolot nie jest zagrożony.

### Atak grupowy na cele naziemne

Uwieńczeniem takiej misji lotniczej jest likwidacja jakiegoś ważnego obiektu wroga. Niestety, przeciwnik nie jest durniem i tego typu obiekty są silnie bronione zarówno za pomocą broni rakietowej, jak i lufowej. Pojedynczy samolot, próbujący spenetrować strefę obrony, praktycznie nie ma szans przeżycia. Dlatego większość nalotów wykonywana jest przez zespoły samolotów. Docierają do celu różnymi trasami i o określonej godzinie wszystkie jednocześnie atakują z różnych kierunków. Dzięki temu na każdy samolot przypada mniej strzelających dział i wyrzutni. Dodatkowym plusem jest to, że część stanowisk wcale nie otwiera ognia, bo przeciwnik jest zdezorientowany. Podczas takiego ataku zawsze gdzieś w pobliżu znajduje się grupa myśliwców mających przyjść z pomocą w razie ataku samolotów przeciwnika.

## Lekcja historii

Przedstawiamy dwie taktyki zastosowane kiedyś w prawdziwej walce – na dowód, że do doskonalenia umiejętności wirtualnego latania przydaje się nie tylko granie, ale także grzebanie w źródłach!

**Uderzenie w kocioł**
**Miejsce:** 60 km na północ od Tobruku
**Czas:** 4.01.1989, godziny przedpołudniowe
**Kto:** Para F-14 z lotniskowca USS Kennedy plus para libijskich MiG-23
**Wynik:** dwa zniszczone MiG-23

Taktyka daje wstępną przewagę w walce manewrowej. W sytuacji, gdy wykryty przeciwnik leci na kursie spotkaniowym, można na wstępie odpalić salwę rakiet z maksymalnej odległości. Najprawdopodobniej nie trafią w cel, ale wróg będzie wykonywał uniki, co powinno pomóc w wypracowaniu pozycji wyjściowej do decydującego ataku. Dodatkową zaletą tej metody jest efekt psychologiczny. Ten, do kogo odpalono rakietę, nie czuje się najlepiej. Taktyka dobra zarówno w walkach grupowych, jak i jeden na jednego. Sprawdza się w walce z żywym przeciwnikiem.

**Atak na górce**
**Miejsce:** Yen Bai (Wietnam)
**Czas:** 20.05.1967
**Kto:** F-4C Phantom II kontra wietnamski MiG-21
**Wynik:** zniszczony MiG-21

Jaka jest najlepsza pozycja wyjściowa do ataku na przeciwnika? Na jego szóstej, trochę poniżej. Czemu? To dobra pozycja strzelecka, na dodatek poza polem obserwacji celu. Jak widać, niezłym sposobem na rozegranie walki może być zajęcie takiej pozycji, a następnie atak na górce (na wznoszeniu). Wymaga to sporej praktyki – trzeba się znaleźć tam, gdzie trzeba wtedy, gdy trzeba z odpowiednią prędkością. Samolot, który będzie mógł wykonać taki atak, musi mieć bardzo mocny silnik.

Jest jeszcze jedna forma ataku naziemnego pary samolotów. Wykorzystuje się ją najczęściej podczas ataku na stacje radarowe. Takie zespoły nazywa się...

### Wild Weasel (Dzikie Łasice)

Standardowe ugrupowanie Łasic składa się z nafaszerowanego elektroniką F-4 oraz mniejszego, zwrotniejszego F-16. Samoloty lecą do celu na minimalnej wysokości, aby uniknąć wykrycia przez obronę nieprzyjaciela.

Przed osiągnięciem strefy ataku ugrupowanie rozdziela się. Jeden samolot wlatuje w strefę zasięgu stacji radarowej, symulując atak i absorbując uwagę obsługi. W tym czasie F-4, pozostając w ukryciu, zbliża się do radaru. Gdy dotrze na odległość skutecznego rażenia pasywnych rakiet antyradarowych, na chwilę wyskakuje zza osłony terenowej, odpala przesyłkę i momentalnie przykleja się do powierzchni ziemi, uciekając z zasięgu obrony przeciwnika. Obsługa radaru, zaabsorbowana śledzeniem symulującego atak F-16, najprawdopodobniej nie zarejestruje lecącej w jej kierunku rakiety.

Rosjanie obserwujący działania Łasic podczas wojny w Wietnamie (zespół składał się wtedy z dwóch F-4) uznali, że to dobrze płatni najemnicy lub ćpuny latające pod wpływem narkotyków. Ta opinia chyba najlepiej świadczy o skali trudności zadań stawianych przed Łasicami.

### Dwie taktyki prowadzenia walki manewrowej

Najprościej wytłumaczyć to na przykładzie samolotów MiG-15 i Sabre. MiG-15 miał mocniejszy silnik i lepiej manewrował w płaszczyźnie pionowej, natomiast Sabre ciaśniej zakręcał. Jak widać, mocne strony obu różniły się diametralnie. Z tego właśnie powodu ich piloci starali się narzucić taktykę walki odpowiadającą parametrom swojego samolotu.

Koreańczycy chcieli rozegrać walkę w serii pętli, przewrotów, pik i świec. Mieli nadzieję doprowadzić do sytuacji, w której będą pikować na walczącego z samolotem przeciwnika: wymarzona sytuacja strzelecka i prawie pewne zestrzelenie. Świadomi byli, że walka kołowa z F-86 może przynieść jedynie porażkę. Amerykanie odwrotnie, chcieli narzucić walkę w poziomie i wykorzystać większą zwrotność, aby wejść do wnętrza opisywanego przez przeciwnika zakrętu i oddać decydujący strzał.

Jak widać, dobranie odpowiedniego samolotu do własnego stylu latania może być skomplikowane. Piloci specjalizujący się w walce w pionie powinni do perfekcji opanować pętlę, ranwers, skobel i obie wersje yoyo. Miłośnicy walki kołowej muszą nauczyć się przede wszystkim ciasnych zakrętów wykonywanych bez zbytnich strat wysokości i prędkości (której najczęściej brakuje) oraz dobrego przewidywania zamiarów przeciwnika, gdyż to oni w konfrontacji z maszynami walczącymi w pionie są stroną broniącą się. Dobrze też poćwiczyć manewry w pionie, zawsze się przydadzą w walce z równie zwrotnymi maszynami.

* * *

Dotarliśmy wreszcie do końca (czyli do haremu, a co – każdy lotnik to zalotnik). Czas najwyższy zasiąść za sterami wirtualnych samolotów i potrenować to wszystko. Czekamy na Wasze odzewy, może ktoś ma swoje ulubione triki czy inne zwody, których nie opisaliśmy. Czekamy też na Was w Granecie, adres e-mail znacie (lepiej przypomnimy – topgun@gambler.com.pl – po takim praniu mózgu mieliście prawo zapomnieć).

Nie uzurpujemy sobie prawa do bycia „alfą i omegą", niektóre opisy powstały w wyniku kompromisu, jako połączenie różnych opinii i koncepcji wykonania. Jeśli problem był kontrowersyjny, staraliśmy się pokazać wszystkie wersje, na które się natknęliśmy. Pamiętajcie także, że symulator symulatorowi nierówny, ale wszystko, co napisaliśmy, zostało przetestowane na Su-27 Flanker, ponieważ w tej grze model lotu jest bliski rzeczywistemu.

**Gunman & TopGun & Yennefer**

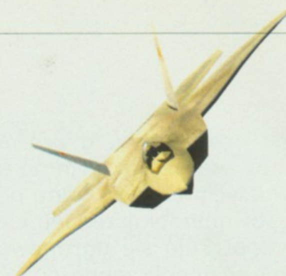
PS Ekipa symulotnicza Gamblera pragnie gorąco podziękować osobom, bez których pomocy artykuł by nie powstał:

**Marcinowi Bulandzie** – za wyłożenie podstaw;

**Rafałowi Miszczakowi** – za wyjaśnienie spornych kwestii, poprawki merytoryczne, nieskończoną tolerancję, cierpliwość, ogromną wiedzę i pomocną dłoń;

Betatesterom: **Wawrzyńcowi Jakuczunowi, Jackowi „JK" Kamińskiemu, Wojciechowi Wierzejskiemu i Kamilowi Sumarze.**







**„Lecę sobie, panie, moim F-22, patrzę w lewo, patrzę w prawo... Nuda... Nic się nie dzieje... Kompletny brak akcji...” Nie, nie, nie! Nie jest to na pewno wypowiedź grającego w TAW!**

# TOTAL AIR WAR

Jeżeli latałeś już w F-22 Air Dominance Fighter (opis w nr. 3/98), ta gra wyda Ci się znajoma. Firma DID od dawna przebąkiwała, że przygotowuje patch do ADF, uzupełniający ten fantastyczny symulator o dynamicznie rozgrywane kampanie. Patcha nie ma, za to pojawiła się Total Air War – gra z warstwą symulacyjną bazującą na ADF i z całkowicie nową warstwą strategiczną.

Świat gry w porównaniu z F-22 ADF nie zmienił się, czekają Cię tylko inne zadania. TAW jest o wiele trudniejszy, ale zarazem bardziej zajmujący. Nadal będziesz latać w znanym z ADF kawałku świata: Morze Czerwone, Sudan, Erytrea, Etiopia, Arabia Saudyjska, lecz tym razem stoczysz regularną wojnę, dzień i noc, bez przerwy. Celowo nie poświęcam w opisie zbyt dużo miejsca modelowi lotu i realizmowi, gdyż to wszystko zostało już opisane przy okazji F-22 ADF.

Chcesz wcielić się w postać uczestnika operacji Pustynna Burza? A więc dalej, do dzieła!

## Nowe możliwości

Już na początku miła niespodzianka. Do gry możesz wstawić swoje zdjęcie i logo własnego dywizjonu. Małe, a cieszy! Z menu głównego, na mój gust lepszego od tego z ADF, możesz przejść do misji treningowych (polecam żółtodziobom), ekranu tworzenia własnych walk oraz ekranu wyboru kampanii.

W grze zrezygnowano z dostępnego w ADF trybu „quick combat” (i bardzo dobrze). Nad misjami treningowymi nie będę się rozwodził, wspomnę tylko, że są prawie takie same jak w ADF, z jednym wyjątkiem – nie ma już misji szkolących we współdziałaniu ze skrzydłowym, zamiast tego można potrenować umiejętność walki na krótkim dystansie z użyciem działek. Tu mała dygresja: misja Ty kontra 2 F-22 jest przeznaczona chyba tylko dla masochistów. Jak ktoś ją przejdzie, oddam mu swoje ukochane, oryginalne gruzińskie kalesony.

## Kampanie

Największą zaletą Total Air War są dynamiczne kampanie. Jest ich 10, uszeregowanych pod względem stopnia trudności – teoretycznie pozwalają grać w TAW bez końca. Właściwie każdą możesz przejść na X sposobów i nadal będziesz wierzył, że jeszcze pojawi się coś nowego. Kampanie są niepowtarzalne, gdyż komputer za każdym razem wydaje inne rozkazy poszczególnym jednostkom – zarówno nieprzyjacielskim, jak i naszym. Aż dziw bierze – autorzy gry wymyślili 10 różnych, hipotetycznych konfliktów rozgrywających się z udziałem Stanów Zjednoczonych i innych mocarstw, np. Chin czy Rosji, na tak małym skrawku globu (rejon Morza Czerwonego).

Na początku nie masz dostępu do wszystkich kampanii, gdyż rozpoczęcie każdej wymaga posiadania odpowiedniej liczby punktów doświadczenia. Punkty te (obrazowane przez wizerunki samolocików) to bardzo ważna rzecz w Total Air War – na początku masz jeden, możesz zdobyć 5. Od Twojego doświadczenia zależy nie tylko dostęp do danej kampanii, ale też stopień skomplikowania przydzielanych Ci misji.

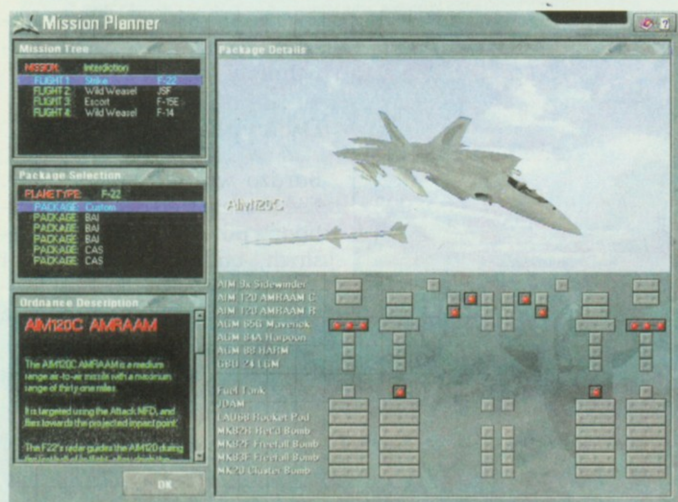
Warto dodać, że punkty punktom nie są równe. Otóż gra odróżnia liczbę samolocików, które masz w danej kampanii, od ogólnej liczby Twoich samolocików. I tak każdą kampanię zaczynasz z jednym punktem doświadczenia, musisz więc od razu przysiąść fałdów, aby zdobyć chociaż trzy. Wtedy będziesz mógł odbyć pierwsze, najprostsze misje bombowe.

W TAW ogromne znaczenie ma upływ czasu. Zawsze masz wyznaczony limit czasu na realizację pewnych, ogólnych celów. Zwykle rozkazy brzmią tak: „zniszczyć 15% wrogiej sieci łączności i radiolokacyjnej”, „zniszczyć 25% obiektów o znaczeniu politycznym”, zniszczyć 60% obiektów należących do wojsk lądowych... Czas na wykonanie zadania 34 godziny”. Jeśli do końca wyznaczonego limitu czasu nie wykonasz ani jednego zadania, kampania zakończy się Twoją porażką. Tak więc musisz się bardzo spieszyć.

Niestety, w TAW nie zawsze możesz latać na takie misje, jakie Ci odpowiadają. Komputer udostępnia zestaw i z niego wybierasz, dokąd polecisz. Całym cyrkiem zarządzasz z tzw. War Room – w czasie rzeczywistym widzisz, jak zmienia się sytuacja taktyczna w rejonie działań, możesz poglądać różne wykresy przedstawiające skalę zniszczeń lub przejrzeć aktualną listę celów.

Od czasu do czasu powinieneś udać się do AWACS-a, aby sytuacją w całej przestrzeni powietrznej pokierować ze stanowiska dowodzenia. W tych misjach pamiętaj, że każda sojusznicza ma-

**Twoi sojusznicy to państwa biedne, może się zdarzyć, że eskortować Cię będą np. samoloty MiG-21.**




szyna jest do Twojej dyspozycji, a samolotom z małym zapasem paliwa trzeba wydać rozkaz powrotu do bazy. No i oczywiście, jeśli pilot zapyta, gdzie jest najbliższy tankowiec, to – zgodnie z nakazami dobrego wychowania – odpowiedz mu (czyli po prostu go wskaż).

Warto zwrócić uwagę na jeszcze jedną rzecz – TAW oferuje prawdziwe misje z prawdziwym podziałem ról. Część samolotów wykonuje atak, część zajmuje się dezaktywacją obrony plot, a część pełni rolę eskorty. Niestety, Twoi sojusznicy to czasem państwa bardzo biedne, może się więc zdarzyć, że Twoją eskortą będą samoloty MiG-21. Proszę się wtedy nie śmiać, tylko uszanować chęci drugiej strony – niech MiG-i się wykażą. Zawsze mogą zmniejszyć wrogą falę co najmniej o jeden samolot, zanim same zostaną zestrzelone...

Generalnie, misje w TAW dzielą się na trzy rodzaje:

**1. Stary CAP**

Możesz sobie poszaleć – misja typu Combat Air Patrol nazywana jest też „misją nad waypoint 3". Mamy tu do czynienia z „wolną amerykanką" – wszystkie chwyty dozwolone. Jedyny warunek jej pozytywnego ukończenia, to przelot nad trzecim waypointem i to wszystko. Oczywiście, zamiast latać po okolicy i samodzielnie wyszukiwać wrogów, lepiej posłuchać kontrolera AWACS-a i przechwycić cele, które wskaże. Ma to tę wspaniałą zaletę, że jeżeli w pobliżu przelatuje nieprzyjacielski rajd bombowy, to dane o nim otrzymasz w pierwszej kolejności.

Przepis na sukces kryje się w uzupełnianiu amunicji i/lub paliwa w różnych bazach lotniczych rozlokowanych wzdłuż linii lotu. Lotniska takie nie są oznaczone bezpośrednio na ekranie radaru, lecz jeśli najedziesz kursorem na żółty krzyż i pojawi się informacja, że tam znajduje się przyjacielska maszyna, masz pewność, że jest również pas startowy. Wystarczy podlecieć bliżej, poprosić na pierwszej częstotliwości o pozwolenie na lądowanie i posadzić maszynę. Paliwo i uzbrojenie zostaną uzupełnione do stanu początkowego, niestety, uszkodzenia nie będą naprawione!

Gdy przelecisz nad trzecim waypointem i wylądujesz w macierzystej bazie, nie musisz kończyć zadania – możesz dalej patrolować okolicę. W ten sposób zdobędziesz dużo punktów, a gdy ktoś nagle „spruje" Ci szacowne cztery litery, możesz zakończyć misję w każdym momencie, naciskając Shift + Q – misja zostanie zaliczona jako „success".

**2. Eskorta & Dzika Łasica**

W tych misjach trzeba mieć trochę szczęścia. Powodzenie zależy w dużej mierze od tego, jak dobrze komputer będzie sterował przyjacielskimi maszynami. Jeżeli jesteś „łasicą", do Twoich zadań należy oczyszczenie okolic celu oraz drogi przelotu ze stanowisk przeciwlotniczych. Przydają się tutaj pociski HARM oraz ewentualnie Maverick, lecz jeśli chcesz ich użyć, musisz podkraść się, lecąc bardzo nisko, w rejony stanowiska obrony plot. Wyrzutnia SAM ma większy zasięg niż Twoje Mavericki – wniosek wysnuj sam. Jeżeli wiesz, że nad celem ani po drodze nie ma stanowisk plot., możesz w ogóle nie zabierać HARM-ów, weź więcej AMRAAM-ów i pomóż eskorcie.

Jeżeli jesteś w eskorcie, to Twoim zadaniem jest zapewnienie ochrony myśliwskiej całemu zespołowi atakującemu. Musisz się zająć wszystkimi nieprzyjacielskimi samolotami lecącymi kursem spotkaniowym. Jeśli, nie daj Boże, leci do Ciebie grupa 9 Su-35, to niech Ci ziemia lekką będzie...

**3. Strike**

Misja, w której osobiście wykonujesz nalot, jest tym, co tygrysy lubią najbardziej.



Nareszcie Ty rządzisz, nie musisz polegać na głupim komputerze. W końcu możesz się wyżyć i sam przykopać wrogowi. Jednak „strike" to nie sam miód. Misja, w której masz zdewastować jakiś cel naziemny, to w żadnym wypadku nie jest szalona jazda bez trzymanki. Musisz się ściśle trzymać planu (przeczytaj sobie rozdział Dyscyplina)!

## Latamy!

Pierwsza zasada w TAW: do walki powietrznej włączaj się z prędkością ok. 300–350 węzłów. Staraj się nie strzelać rakietami z odległości równej ich maksymalnemu zasięgowi, im mniejsza odległość odpalenia, tym większa szansa trafienia. Mądrze używaj trybów EMCON oraz zróżnicowania terenu. Lataj NISKO. Jak nisko jest NISKO? To zależy tylko od Twoich nerwów i prędkości – im większa, tym trudniej latać na małej wysokości.

Dzięki tym wszystkim zabiegom będziesz mógł niepostrzeżenie zakraść się do wa-



**Lataj NISKO. Jak nisko jest NISKO? To zależy tylko od Twoich nerwów i prędkości – im większa, tym trudniej latać NISKO.**

tahy Su-27 i posłać je wszystkie na łono Abrahama... Uups, przepraszam, powinno chyba być – Allacha.

Wróg zwykle lata dużymi grupami myśliwców, więc nie będzie lekko. Starcia 10 na 2 to normalka. Przerażony? Jeżeli masz dużo AMRAAM-ów, to możesz spróbować atakować frontalnie, ale jeśli tylko 5–6 pocisków tego typu, staraj się przechytrzyć wroga i szybko przyjmij odpowiednią taktykę. Jeśli wróg jeszcze Cię nie wykrył, spróbuj wylecieć poza stożek radarowy nieprzyjacielskich samolotów (widoczny na ekranie zagrożeń) i zaatakować z boku, a najlepiej od tyłu. To powinno przynieść sukces. Jeżeli jednak masz mało rakiet, a oni już Cię wykryli – uciekaj. Zwykle tylko 2–3 samoloty rzucą się w pościg. Wprawdzie będą szybsze od Ciebie, ale podczas ucieczki odwracaj się co chwilę i częstuj „ogon" rakietami. To powinno spowodować trwałe wbicie się przeciwnika w krajobraz.

Jeżeli wróg zbliży się na odległość 3 mil i nie jest to MiG-31, przygotuj się do walki z użyciem działka. Niektórzy zarzucali grze ADF, że Vulcan jest za mało skuteczny. Nie jest to prawda, działko w ADF (i to samo w TAW) jest bardzo skuteczne, tylko... Cóż, trzeba umieć strzelać, a trening czyni mistrza. Sprawę komplikuje fakt, że celownik automatycznie odmierzający poprawkę jest nie dopracowany. Ja często celuję, nie zważając na wężyk i kółko celownika.

Poczytaj w instrukcji, co można, a czego nie można w różnych trybach EMCON. Na przykład przy E1 nie można w ogóle komunikować się przez radio i wystrzeliwać śmieci ani flar. Jeśli więc nie zapomnisz przełączyć EMCON-u na wyższy poziom (co może się zdarzyć w ferworze walki) i ktoś pośle Ci pocisk, przyjmiesz go pewnie dzielnie „na klatę".



## Totalna Wojna Powietrzna



Total Air War to na pewno nie jest odgrzewane drugie danie – to kawał solidnej symulatorowej roboty, w tej chwili najbardziej godny polecenia symulator na rynku. Niebanalny, trudny i wciągający. Niezła grafika, średni dźwięk, ale grywalność, podobnie jak w ADF, znacznie ponad normę. TAW to rasowy symulator z uproszczeniami rodem ze strzelanki (jak ADF). Jednak dynamiczne kampanie całkowicie zmieniły filozofię gry. Chyba tylko Falcon 4.0 będzie mógł zagrozić obecnej pozycji TAW.





### Wektorowany ciąg

Twój srebrny ptaszek w walce manewrowej i przy unikaniu rakiet ma tę przewagę nad całą resztą, że jego ciąg jest wektorowany w płaszczyźnie pionowej. Oznacza to, że dysze silników są wyposażone w ruchome płyty mogące odchylić tor lotu gazów wylotowych do góry lub do dołu, co umożliwia wykonywanie bardzo ciasnych manewrów.

Jak to działa w praktyce? Otóż, jeżeli naciśniesz klawisz tyldy (˜), ruch klap sterujących ciągiem zostaje sprzężony z ruchem joya – wychylenie go spowoduje odchylenie strumienia gazów wylotowych dających ciąg oraz nagły spadek prędkości, bowiem silniki nie pchają samolotu do przodu, tylko jego tył do góry lub do dołu. Wniosek – nie wolno tego stosować przy prędkości poniżej 200 węzłów. Podczas walki, jeżeli Twoja prędkość zaczyna spadać poniżej 300, natychmiast WYŁĄCZ wektorowanie. Przy odchylaniu ciągu radzę obowiązkowo włączyć dopalacz – wtedy tył maszyny zostanie silnie popchnięty w górę lub w dół.

### Dyscyplina

Bardzo ważna rzecz w TAW. Nie możesz się KOWBOJU rozbijać po okolicznych miastach, bazach wojskowych i lotniskach, tylko masz realizować cele misji. Dostałeś rozkaz rozwalić to i to – więc to zrób i chodu do domu! Podobnie jak w życiu, za skok–w–bok czasem się słono płaci.

Jeśli wykonasz nie zaplanowany rajd na jakiś cel tylko dlatego, że zostały Ci jeszcze dwie bomby – całą misję narażasz na niepowodzenie. Zawsze może się zdarzyć, że akurat 20 mil przed bazą zabraknie Ci paliwa, oberwiesz rakietą pow.–pow. albo poszatkują Cię odłamki, bo za nisko przeleciałeś nad eksplodującym budynkiem... Wiem, że pokusa jest silna, ale jeśli już zdrowy rozsądek odmówił Ci posłuszeństwa, zachowaj przynajmniej podwójną ostrożność. Komputer nie odejmie Ci punktów za nie wykonane zadanie (lub wykonane nie do końca) – ale odejmie je, gdy rozwalisz maszynę. Ta kupa stali jest więcej warta niż Twoja radość z rozwalenia następnego samolotu, czołgu czy wrogiej latryny.

### Sprzęt i wymagania

TAW ma dość niskie wymagania sprzętowe. Na przeciet-

## Doświadczenie

Na jaką misję możesz polecieć z daną liczbą punktów doświadczenia:
**1 samolocik:** misja daleko od frontu (CAP albo eskorta zaopatrzenia);
**2 samolociki:** CAP blisko granicy albo eskorta JSTARS;
**3 samolociki:** misja bombowa blisko własnej granicy;
**4 samolociki:** misja bombowa daleko za granicą;
**5 samolocików:** misja bombowa głęboko na terytorium wroga.
Misja może wymagać posiadania większej liczby samolocików, jeżeli wzmocniona jest obrona plot celu lub gdy zadanie musi być wykonane przez jeden klucz.



nym komputerze powinien szaleć, od biedy da się grać nawet na Pentium 133 na najniższym poziomie detali (o ile ma się Voodoo i 48 MB RAM). Jako ciekawostkę mogę podać, że na Celeronie 300 MHz gra działa bez Voodoo idealnie płynnie, a z włączonym „dopalaczem" w niektórych momentach (rzadko, ale jednak) może się zakrztusić! Wniosek z tego taki, że dopiero akceleratory klasy Voodoo² lub Riva TNT wycisną z TAW pełną płynność przy maksymalnym poziomie detali. Można grać w dwóch rozdzielczościach: 640×400 oraz 800×600. W obu obraz wygląda na tyle podobnie, że polecam zwiększenie detali i włączenie 640×400.

Tryb multiplayer się nie zmienił – nowością jest jedynie misja cooperative oraz organizowanie potyczek sieciowych według uznania hosta. Grać można przez modem, kabel, sieć lokalną (IPX) oraz Internet. TAW da się uruchomić bez płytki w czytniku (pod warunkiem, że wyłączona jest muzyka) – symulator zjadł mi tylko 90 MB twardego dysku, co mile mnie zaskoczyło (instalacja ADF zajmuje 150 MB).



### Wrażenia

Po pierwsze – interfejs jest pierwsza klasa. Sama grafika w grze niewiele się zmieniła. Dodano trójwymiarowe chmury i poprawiono wygląd niektórych obiektów naziemnych – teraz F-22 upodobnił się trochę do Jane's F-15. Moim zdaniem grafika, mimo upływu roku, jest bardzo dobra.

Warstwa dźwiękowa (poza muzyką) to pięta achillesowa panów z DID. Digitalizowana mowa jest jakaś... bez polotu. System dźwiękowy powinien przynajmniej poprawnie wymawiać liczbę dziesięć, a nie mówić „one–zero". Realizm, podobnie jak w ADF, jest mieszanką elementów rasowego symulatora i uproszczeń rodem ze strzelanki. Niemniej wszystko podano na srebrnej tacy, a uproszczenia tłumaczy się automatyzacją i chęcią oderwania pilota od spraw prozaicznych. Przykładem może być nieobecność przełącznika klap, które po prostu automatycznie wysuwają się przy zmniejszaniu prędkości. Za to TAW jest jedynym znanym mi symulatorem, w którym można samodzielnie wykonać tzw. semi–kobrę. AOA wprawdzie ledwie dochodzi do 80°, ale i tak to jest coś.

No i najważniejsza sprawa – klimat. Jest boski. Nigdy nie jesteś sam, wystarczy spojrzeć na radar: wszędzie ktoś jest. Ktoś ciągle z kimś gada. Wykonujesz zadanie po zadaniu, na Twoich oczach zmniejsza się potęga nieprzyjaciela... To właśnie popycha Cię, abyś zarwał jeszcze kilka godzin... I tak do rana...

Tym wszystkim, którzy nie mają ADF, szczerze polecam TAW. Jest wart swojej ceny. Zaś tym, którzy są szczęśliwymi posiadaczami ADF, radzę przyjrzeć się TAW na żywo. Może się okazać, że zmiany są dla Was za mało rewolucyjne.

**Piotr Rożalski**

**TOTAL AIR WAR**

Interplay/Ocean/DID 1998
CD Projekt
Symulacyjna
Grafika: 75%
Dźwięk: 60%
**Ogółem: 88%**
**Wymagania sprzętowe:**
Pentium 166, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

## Ważniejsze rodzaje broni

**M61A1 Vulcan** – całkiem poręczne cacko, pod warunkiem, że ktoś umie się nim dobrze posługiwać. Ostateczność w walce powietrze–powietrze. Świetnie nadaje się do niszczenia samolotów na ziemi i ewentualnie – pojazdów.

**AIM9X Sidewinder** – bardzo dobra i skuteczna broń, pod warunkiem, że wróg znajdzie się w jej zasięgu (czytaj: blisko). Pamiętaj, zwykle Sidewindery masz umieszczone w komorach wewnętrznych i, żeby je odpalić, musisz dwa razy nacisnąć spust: za pierwszym razem otwierasz komorę i dajesz głowicy pocisku możliwość znalezienia śladu termicznego celu, za drugim razem – aby wystrzelić pocisk.

**AIM120C AMRAAM** – wspaniały pocisk do walki na dystans, lecz czasami może spudłować.

**AIM120R AMRAAM** – o takich rakietach BVR marzyłem! Zawsze bierz AMRAAM-y w wersji „R" (większy zasięg i celność), a nie „C", nawet kosztem mniejszej liczby pocisków.

**GBU24** – dobra do rajdów, gdy trzeba umieścić bombę w szybie windy 120-piętrowego wieżowca – baaardzo celna. LANTIRN wskazuje cel.

**MK82F** – dla pirotechników o małych ambicjach: 500 funtów i większość celów staje się płaskich.

**MK83F** – dla pirotechników o większych ambicjach: urokowi 1000-funtowej bomby nic się nie oprze...

**HARM** – dla SAM-ic i szyłek – zasięg 15 mil.

**Maverick** – pocisk kierowany powietrze–ziemia. Używaj do anihilacji pojazdów mechanicznych, od biedy można niszczyć zaparkowane samoloty, ale lepiej to robić z działka/LAU. Nie polecam niszczyć nim obrony plot, bo jej zasięg jest większy.

**LAU68** – uniwersalne pociski niekierowane. Można nimi rozwalić prawie wszystko, począwszy od wrogich helikopterów, a skończywszy na wszelkich obiektach naziemnych. Najlepsza broń do niszczenia samolotów na lotnisku.

**MK20** – ta bomba kasetowa kompletnie nie radzi sobie z budynkami, ale świetnie niszczy zaparkowane samoloty i pojazdy mechaniczne. Mimo wszystko – nie polecam.

# OPERATIONAL

**Gra Operational Art of War Volume I 1939–1955 to efekt współpracy Norma Kogera, byłego pracownika SSI, z firmą TalonSoft. Heksagonalna strategia z podziałem na tury łączy elementy serii Battleground oraz Wargame Constraction Set (szczególnie ostatniej części – Age of Rifles).**

Gra OAoW koncentruje się na działalności jednostek lądowych, jednak w walkach uczestniczą też siły powietrzne i morskie. Nowością jest operacyjne podejście do problemów wojny – wydarzenia polityczne mają wpływ na sytuację na polu bitwy i odwrotnie. Pierwsza część nowej serii zajmuje się wojnami toczonymi w latach 1939–1955.

### Scenariusze

W grze dysponujemy zestawem 17 scenariuszy. Znaczna ich część skalą przypomina kampanie...

Akcja większości toczy się podczas II wojny światowej. W Europie mamy: niemiecki atak na Francję (1940), inwazję na Kretę (1941), lądowanie na Sycylii (1943), walki we Włoszech (1943–44), lądowanie w Normandii (1944), walki w rejonie Arracourt (1944) oraz hipotetyczny atak Armii Czerwonej na siły amerykańskie w Czechosłowacji (1945). W Afryce Północnej rozgrywa się Operacja Crusader (1941) oraz Kasserine (1943). Na froncie wschodnim do wyboru jest niemiecka próba zdobycia Moskwy (1941), wiosenna ofensywa radziecka na południe od Charkowa (1942), zimowa ofensywa Armii Czerwonej na froncie południowym (1942) oraz kontrofensywa Wehrmachtu w rejonie Korsunia (1944). Na Dalekim Wschodzie – japońska inwazja na Filipiny (1941–42).

Z okresu po II wojnie są tylko 3 scenariusze: kontrofensywa izraelska w wojnie z Arabami (1948), wojna w Korei (1951–52) i hipotetyczny atak Układu Warszawskiego na NATO (1955).

Ponadto w Internecie można znaleźć sporo misji stworzonych przez graczy (godny polecenia adres to http://www.wargamer.com/toaw/index.htm).

### System

Zwycięstwo zależy od zdobytych przez obie strony punktów kluczowych oraz strat poniesionych podczas walki.

W czasie tury możemy swobodnie przemieszczać jednostki i planować ataki. Do przewidywania efektów walki służy specjalne menu, podobne do tego z Ardennes Offensive. Wyznaczamy w nim oddziały uczestniczące w starciu oraz określamy, jakie będzie wsparcie artyleryjskie i lotnicze. Na tej podstawie obliczane są szanse na skuteczny atak oraz przewidywana wielkość poniesionych strat. Pewne wątpliwości budzi fakt, że jednostki wytypowane do szturmu tracą wskaźnik okopania: jeżeli zrezygnujemy z ataku, trzeba ponownie wydać rozkazy okopania się, a jakość fortyfikacji będzie niższa.

Każdy atak trwa jakiś czas. Jeśli nie przekroczy długości tury, możemy dodatkowo przemieszczać oddziały, a nawet przeprowadzać kolejne ataki.




Podobnie jak w wielu współczesnych strategiach, inicjatywa jest zmienna. Jeżeli działamy skutecznie, możemy nawet zyskać dodatkową turę.

### Skala działań

Jeden heks to odpowiednik terenu o szerokości od 2,5 do 50 km. Tura – od 12 godzin do 2 tygodni. Pojedyncze jednostki – od kompanii (120 ludzi) do korpusu (40 tys.).

Na CD oprócz podstawowej wersji programu znajdziemy również wersję specjalną (opart300.exe), która działa wolniej, ale pozwala znacznie zwiększyć skalę scenariuszy – do 300×300 heksów, 800 lokacji, 4000 jednostek (po 2000 na każdą stronę konfliktu), 400 formacji, 36 punktów zaopatrzenia dla każdej strony i 39 punktów kluczowych dla formacji.

### Wydarzenia

W niektórych scenariuszach dodano wydarzenia, które czynią grę znacznie ciekawszą. Mogą być dla nas korzystne, np. jednorazowa nagroda w punktach zwycięstwa lub dodatkowych jednostkach za opanowanie, nawet chwilowe, jakiegoś miasta.

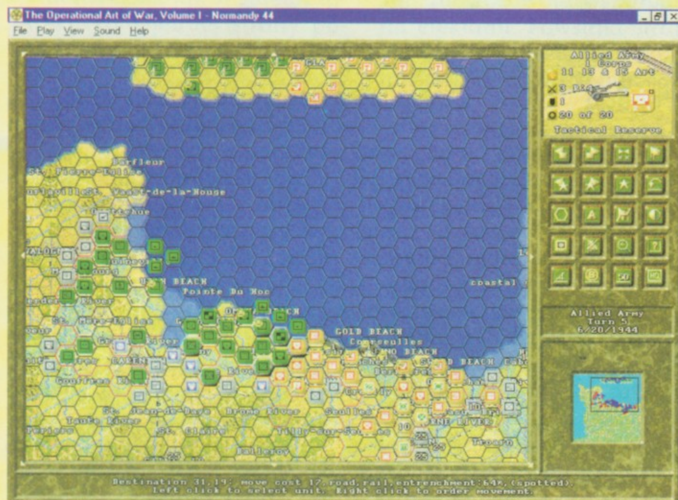
Niektóre jednak stanowią zagrożenie, np. w Korei zawsze istnieje groźba interwencji chińskiej lub rosyjskiej, a w scenariuszu Israel 48 zdobycie Ammanu (punkt kluczowy o wartości 50) może wywołać interwencję sił ZSRR...

### Strategia i taktyka

Oczywiście w OAoW obowiązuje standardowy podział na



# ART OF WAR




jednostki nieopancerzone i pancerne oraz do bezpośredniej walki i wsparcia. Na uwagę zasługuje duża specjalizacja oddziałów: jednostki górskie, rowerowe, powietrzno–desantowe, amfibie, przeciwpancerne, przeciwlotnicze, artyleria, partyzantka, inżynieryjne (niekiedy dodatkowo wyspecjalizowane, np. zajmujące się przeprawami mostowymi lub naprawiające linie kolejowe).

Na jakość jednostki wpływają morale, wyszkolenie i gotowość bojowa (poziom zmęczenia i zużycia sprzętu). Trzeba wiedzieć, jakimi siłami dysponujemy i używać ich zgodnie z możliwościami. Dobrze też znać wroga i dobierać odpowiednią strategię postępowania w zależności od sił, jakimi dysponuje.

Duże znaczenie mają jednostki zwiadu (standardowo w grze aktywna jest opcja Fog–of–War), dzięki nim znamy lokalizację sił wroga. Co prawda SI najczęściej koncentruje się w rejonie punktów kluczowych, ale lepiej mieć pewność. Czasami dzięki działaniom lotnictwa uzyskujemy dodatkowe informacje o przemarszach wrogich jednostek.

Przygotowujemy rozkazy ataku oraz określamy stopień zaangażowania oddziału w walkę. Można zlecić ignorowanie oraz dążenie do minimalizacji strat. Ignorowanie jest ryzykowne, ponieważ może doprowadzić do zniszczenia oddziałów, trzeba z niego korzystać ostrożnie i w specyficznych sytuacjach, np. podczas lądowania w Normandii. Minimalizacja jest korzystna w długich scenariuszach, gdy chcemy tylko opóźnić poruszanie się wroga, oraz w walkach ze słabo wyszkolonymi siłami.

Istotne jest działanie w zwartych formacjach, zwiększające skuteczność jednostek. Jeśli oddziały znajdują się w różnych zgrupowaniach, nie zawsze potrafią wspierać się w walce, bowiem nie ma koordynacji działań. Niektóre oddziały mogą nawet ponosić dodatkowe koszty ruchu podczas przejścia przez pola, na których znajdują się inne zgrupowania. Ponadto obecność oddziałów różnych formacji wpływa niekorzystnie na sprawność dystrybucji zaopatrzenia i uzupełnień. Jednak zawsze lepiej atakować większą siłą, nawet jeśli oddziały nie współpracują ze sobą.

Oderwanie się od jednostek wroga lub przejście w ich pobliżu jest zawsze ryzykowne ze względu na „strefę kontroli" nieprzyjaciela. Jednak brak tutaj konsekwencji. Oddziały uciekające przed walką (jednostki dużo słabsze lub siły wsparcia zaatakowane – próbują uciekać) lub podejmujące ją mogą wejść na dowolne puste pole – również znajdujące się pod kontrolą wroga, na zajmowanym przez niego terenie. Jest to jedyny dziwaczny pomysł w grze. Aby mieć pewność, że wrogie oddziały nie uciekną, trzeba je okrążyć.

W OAoW lepiej nie tworzyć ciągłego frontu, jak np. w Ardennes Offensive, czy solidnej obrony, jak w wielu grach strategicznych – ważne jest elastyczne działanie. Tutaj nieprzyjaciel zawsze może na niewielkim obszarze skoncentrować siły zdolne przełamać każdą obronę, choć taka koncentracja jest ryzykowna, ponieważ zwiększa straty ponoszone podczas nalotów i ostrzału artyleryjskiego. Żadne okopywanie się i umacnianie pozycji nic nie pomoże. Jest to zaleta gry: wygrywa ten, kto atakuje, ale nie atakuje bezmyślnie...

Nowym, interesującym pomysłem jest wprowadzenie rezerwy taktycznej i lokalnej. Pierwsza stara się reagować na działania wroga na sąsiednich polach, druga – w zasięgu ruchu. Dzięki temu mamy znacznie większe możliwości obrony – mała liczba oddziałów jest w stanie obronić duży teren. Liczebność jest nadal ważna, ale nie jest już podstawowym i jedynym wyznacznikiem siły jednostek zgrupowanych na danym polu.

Należy ochraniać własne skrzydła i tyły oraz starać się otaczać wroga – ataki z wielu stron są znacznie skuteczniejsze.



# W Operational Art of War wygrywa ten, kto atakuje, ale nie atakuje bezmyślnie...

Duże znaczenie ma rozbicie wroga na mniejsze oddziały (dzieje się tak często podczas ucieczki). Ataki na nie są znacznie skuteczniejsze i łatwiej doprowadzą do ich zniszczenia, gdyż suma sił rozbitych oddziałów jest mniejsza niż zgrupowanej jednostki.

W OAoW jednostki nie są niszczone, tylko „ulatniają się" (evaporation). Żołnierze, którzy przeżyli zostaną przekazani innym jednostkom jako uzupełnienie, a uratowany sprzęt z rozbitych oddziałów (jeśli nie były izolowane) – jako zaopatrzenie. Rozbite oddziały mogą zostać odtworzone. Wymaga to jednak czasu (od 1 do 4 tygodni), musimy też posiadać punkty zaopatrzeniowe, które znajdują się w miastach lub na drogach.

Ogromne znaczenie w grze ma odpowiednia dystrybucja




sił, szczególnie wsparcia powietrznego. Jeśli poniesiemy zbyt wielkie straty w początkowej fazie walki, może zabraknąć nam sił w kluczowym momencie. Dlatego gra wymaga kompleksowego podejścia – trzeba zaplanować okres dłuższy niż w zwykłych strategiach.

Warto pamiętać o rotacji sił. Część jednostek walczy, a część znajduje się w rezerwie – powinny odpoczywać, jeśli tylko pozwoli na to sytuacja na froncie. Należy dbać o jak najmniejsze straty, szczególnie w sytuacji, gdy poziom zaopatrzenia naszych wojsk nie jest wysoki.

Dużą rolę w grze pełnią kwatery główne. Jeżeli znajdują się w pobliżu jednostki, poziom ich zaopatrzenia i uzupełnień rośnie szybciej. Jednak to nie tylko kwestia logistyki, ale także koordynacji działań...

Jak w wielu grach strategicznych, musimy zwracać uwagę na linie komunikacyjne (zaopatrzenie i uzupełnienia). Do szybkiego przemieszczania sił wykorzystujemy transport morski, powietrzny i kolejowy. Niszczymy i budujemy mosty oraz tory kolejowe. Nasze oddziały okopują się. Możemy nawet korzystać z broni masowego rażenia: atomowej i gazów bojowych.

## Lotnictwo i marynarka wojenna

Siły morskie i powietrzne nie odgrywają w OAoW takiej roli jak lądowe, są też odwzorowane mniej realistycznie. Nie znaczy to jednak, że ich wkład w działania na froncie jest nieistotny.

Musimy podjąć decyzję, jakie zadania wyznaczyć lotnictwu (poszczególnym jednostkom). Mogą to być: walka o panowanie w powietrzu (nie tylko na całym froncie, ale także lokalna), ataki na przemieszczające się jednostki wroga, bombardowanie oraz wsparcie ataków sił lądowych. Na efekty działania lotnictwa ma ujemny wpływ zła pogoda oraz ciemność (tury nocne).

Siły morskie nie mają specjalnych rozkazów, mogą tylko prowadzić ostrzał jednostek znajdujących się w pobliżu wybrzeża. Przydają się głównie w operacjach desantowych. Planowany jest scenariusz South Pacific, w którym siły morskie będą odgrywały większą rolę. Scenariusz ten powinien się znaleźć na pierwszej płytce z dodatkowymi misjami do gry.

> **Słowo entuzjasty – ocena**
>
> Operational Art of War Volume 1 1939–1955 powinna trafić do kolekcji każdego, kto lubi strategie heksagonalne z podziałem na tury. Nie sądzę, by jakakolwiek gra mogła jej odebrać tytuł najlepszej „poważnej" strategii roku 1998. Myślę nawet, że OAoW to kandydatka do miana najlepszej strategii wojennej XX wieku – choć może to zbyt śmiałe twierdzenie.

## Pogoda

zmienia się z tury na turę oraz w zależności od rejonu walk (w innych grach strategicznych na całej mapie jest ta sama aura). Na jednym obszarze może panować duże zachmurzenie, utrudniające prowadzenie działań lotniczych i ostrzału artyleryjskiego, a na innym – doskonała pogoda.

Fronty atmosferyczne przesuwają się nad terenem walk. Deszcze i burze wpływają na jakość dróg (śnieg, błoto), obniżając prędkość przemarszów oraz poziom zaopatrzenia.

## Realizm

to cecha charakterystyczna wszystkich produktów firmy TalonSoft. Także OAoW oferuje dobrze przygotowane, zgodne z rzeczywistością mapy, jednostki o prawidłowych nazwach i parametrach... Oczywiście, historycy na pewno doszukaliby się błędów, ale dla większości graczy taki poziom zgodności historycznej jest zadowalający.

Gra dobrze oddaje specyfikę działań wojennych z lat 1939–55. Odniosłem jednak wrażenie, że wraz ze wzrostem skali scenariusza maleje realizm. Wątpliwości mogą też budzić operacje powietrzno-desantowe, szczególnie niemieckie na Krecie i w Afryce Północnej. Szybkość toczących się działań oraz swoboda, z jaką siły lądują w dowolnym miejscu, przypominają nie II wojnę światową, ale współczesne działania wojenne z wykorzystaniem śmigłowców...

Niezwykle istotne jest to, że wysoki poziom realizmu nie wpływa ujemnie na grywalność: większość gier, w których starano się wiernie oddać specyfikę pola walki, nadaje się tylko dla maniaków. Na szczęście OAoW do takich nie należy.

## Edytor

Do gry dołączony jest edytor map i scenariuszy, który pozwala na stworzenie dowolnej bitwy z danego okresu (powstały już nawet scenariusze z lat późniejszych!). Wybieramy i rozmieszczamy jednostki, określamy pogodę, skalę, wyznaczamy uzupełnienia, źródła zaopatrzenia, punkty kluczowe, warunki zwycięstwa, wydarzenia polityczne...

Na szczególną uwagę zasługuje bogata encyklopedia jednostek, w której znajdziemy prawie 700 różnych typów broni i pojazdów. Mamy do dyspozycji nawet niemieckie działa kolejowe kalibru 800 mm! Podczas tworzenia scenariusza jesteśmy informowani o możliwościach jednostek i nie są to dane abstrakcyjne, ale także



## Jednostki nie są niszczone, tylko „ulatniają się”.

informacje, jak zachowają się w danym scenariuszu, np. jaki zasięg będą miały samoloty (w heksach).

Podczas realizacji scenariusza wyznaczamy misje i cele dla określonych formacji (identycznie jak w Age of Rifles), co z jednej strony poprawia możliwości SI, a z drugiej – ogranicza możliwości manewru.

### Sztuczna Inteligencja

jest wysokiej klasy, jednak ma wady. Niekiedy postępuje dziwacznie, nie próbuje okrążać sił nieprzyjaciela, nie stara się utrzymać ciągłości frontu. W ataku radzi sobie bardzo dobrze, potrafi szybko koncentrować jednostki, aby zaatakować słabe punkty linii przeciwnika.

Ogromne znaczenie ma fakt, że wysoka jakość SI nie została osiągnięta kosztem szybkości działania. Nawet w skomplikowanych sytuacjach maszyna łatwo podejmuje decyzje i szybko wykonuje posunięcia. Inna sprawa to czas potrzebny na przemieszczenie jednostek... Wielka szkoda że komputer nie wykonuje grupowych przemarszów jednostek z tej samej formacji i zmierzających w jednym kierunku.

Gra wieloosobowa ogranicza się do 2 osób przez e-mail lub na jednym komputerze. Niektórym graczom będzie brakowało możliwości gry w Internecie i przez sieć. Jednak rozgrywka jest długa, więc nie wyobrażam sobie rozegrania niektórych scenariuszy online. Gra przez e-mail to nie jest taki zły pomysł.

### Jakość techniczna i instrukcja

TalonSoft nie powtórzył tym razem błędu popełnionego przy tworzeniu Eastern Front i gra została znacznie lepiej przetestowana. Jednak wciąż wskazane jest korzystanie z patcha (przynajmniej w wersji 1.04.08).

Instrukcja gry jest solidna, choć może trochę chaotyczna. Zupełnie nie rozumiem polityki wydawniczej MarkSoftu. Z oryginalnych 160 stron w polskim wydaniu zostało tylko 55! Oszczędność jest cnotą, ale to już spora przesada.

### Podsumowanie

Doskonały pomysł i równie doskonała jakość wykonania to ostatnio rzadkość na rynku gier komputerowych. Współpraca Norma Kogera i TalonSoft zaowocowała wspaniałymi efektami. Powstała strategia wojenna o wysokim poziomie realizmu i doskonałej grywalności.

Ogromnie ważna jest elastyczność i swoboda w tworzeniu scenariuszy. Właściwie można zrobić wszystko, od taktycznych „miniaturek”, do kampanii toczących się na olbrzymich obszarach... Gracze już docenili ten fakt – w Internecie dostępnych jest sporo scenariuszy i stale ich przybywa. Jeżeli ta popularność nie wygaśnie, to ocena ogólna 90% może okazać się zbyt niska, ale o tym przekonamy się za jakieś pół roku.

Nieco mniej zachwyca mnie podział gry na dwie części (na wiosnę 1999 roku zapowiadana jest OAoW Volume 2, 1956–2000). Myślę, że można było zrobić jedną grę, zamiast dwukrotnie inkasować od graczy pieniądze (za nowe tereny i encyklopedię jednostek), na szczęście cena gry jest niska – 59 zł.

Jestem też rozczarowany brakiem „części zerowej”, przedstawiającej wydarzenia sprzed roku 1939. Gdyby TalonSoft zrealizował grę zajmującą się wojnami od starożytności do czasów współczesnych, bardzo możliwe, że byłaby to właśnie ta strategia ostateczna, którą zapowiadał w reklamach...

**Jacek Ilczuk**




Empire Interactive/TalonSoft 1998

MarkSoft

Strategiczna

Grafika: 69%

Dźwięk: 79%

**Ogółem: 90%**

**Wymagania sprzętowe:**
Windows 95, Pentium 100,
16 MB RAM (zalecane 32 MB),
CD-ROM 4×

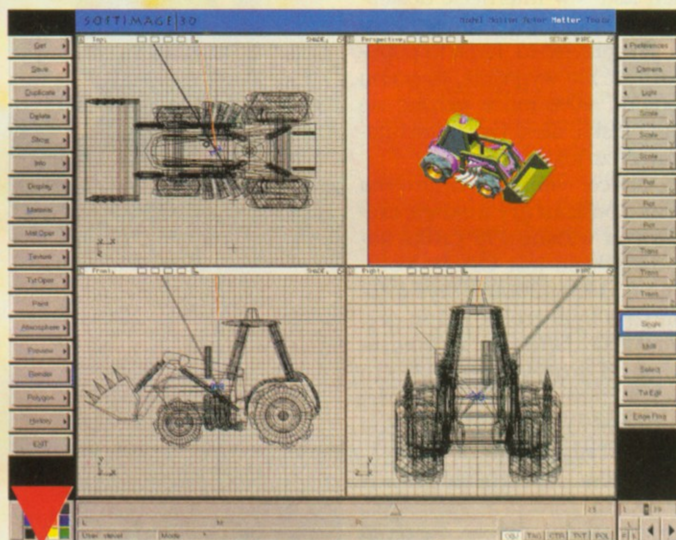
# Tribal Rage

Gra Tribal Rage jest przykładem, że niektórzy autorzy starają się wnieść coś nowego do gatunku strategii czasu rzeczywistego, a nie tylko bazować na pomysłach do cna wyeksploatowanych przez wielkich poprzedników. Inna rzecz, że takie zabiegi czasem nie są przyjmowane najlepiej, o czym mogą świadczyć np. niezbyt przychylne recenzje gry WarWind II w kilku czasopismach. A Tribal Rage jest programem jeszcze bardziej oryginalnym.

### Świat wojny

Gracz może wybierać spośród sześciu gangów (Amazonki, Traktorzyści, Porządkowi, Czciciele Śmierci, Cyborgi, Motocykliści), z których każdy dysponuje sobie tylko właściwymi umiejętnościami oraz możliwością konstrukcji oryginalnej broni.

**I znowu apokaliptyczna wizja... Akcja Tribal Rage toczy się w wyniszczonym świecie 2030 roku. Wszyscy rozsądni ludzie należą do gangów, a nierozsądni służą im za mięso armatnie.**




*Renderowanie jednostek do gry.*

RTS-y przyzwyczaiły nas do tego, że gracz ma do wypełnienia szereg nie związanych ze sobą misji. W Tribal Rage natomiast walczymy o panowanie nad częścią obszaru Stanów Zjednoczonych i musimy zajmować zarówno tereny należące do neutralnych mieszkańców, jak i do wrogich gangów. Zdobycie każdego terenu to jakby jedna misja, ale w Tribal Rage w każdej chwili możemy wrócić na już zdobyty obszar, choćby po to, by rozbudowywać infrastrukturę czy bronić swych ziem przed przeciwnikami. Gdy walczymy w jakiejś lokacji, nasi przeciwnicy nie próżnują. Mogą podbijać nowe tereny, zmagać się z cywilami i innymi gangami, a w efekcie przybliżać granice swych posiadłości do naszych.

Teren już przez nas zdobyty nie jest tylko kolorowym polem na mapie, ale funkcjonuje niezależnie od tego, gdzie w danej chwili toczymy wojnę. Między podbitymi strefami możemy transportować pieniądze, sprzęt i żołnierzy. Ma to szczególne znaczenie na obszarach graniczących z terytorium wroga. Po co nam dziesiątki żołnierzy i pojazdów marnujących się gdzieś na tyłach po wygranej kampanii? Sprzęt taki trzeba natychmiast przerzucać w strefy zagrożone.

W ten sposób poszczególne kampanie łączą się w jedną całość. Ilość ocalonego w trakcie misji sprzętu może rzutować na szybkość i skuteczność ukończenia następnych.



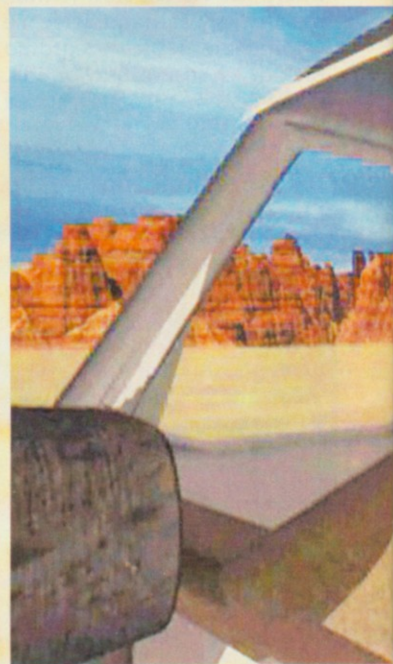

### Wybór gangu

W dopracowanych grach strategicznych wybór strony konfliktu powinien uatrakcyjniać zabawę. Dla każdej strony akcja przebiega inaczej, co zmusza do wymyślania nowych taktyk i strategii. W Tribal Rage możliwości poszczególnych gangów bardzo się różnią. Konstruując własne, wymyślne pojazdy mamy do dyspozycji tylko komponenty właściwe dla danego gangu. Niestety, jednostki bardzo często różnią się tylko wizualnie, skuteczność i efekty działania mają bardzo podobne.

Przyznam bez bicia, że nie wypróbowałem wszystkich gangów, ale przeciw wszystkim miałem okazję walczyć. Nie zauważyłem, by któraś ze stron była uprzywilejowana czy poszkodowana.

### Tworzenie jednostek

W Tribal Rage zaimplementowano system pozwalający



**Nie ma nic gorszego jak dopuszczenie do utraty amunicji i paniczna ucieczka armii w stronę własnej bazy.**




graczowi w dowolny sposób tworzyć własne jednostki z dziesiątków elementów, takich jak rodzaj pancerza i napędu, broń lekka i ciężka oraz wyposażenie specjalne. Pod tym względem gra przypomina Mission Force: CyberStorm, w niej także mogliśmy tworzyć własne pojazdy od podstaw. Tutaj musimy się zastanowić, czy chcemy dysponować ciężkim i drogim sprzętem, czy „mięsem armatnim" – tanim, ale skutecznym tylko w ogromnych zgrupowaniach.

Do walki z neutralnymi mieszkańcami nie musimy angażować potężnych sił, ale wrogowie z innych gangów są bardziej wymagający. Warto też zwrócić uwagę na różne dodatki, np. powiększanie zasięgu widzenia jednostki. Niełatwo doradzić, jak powinna wyglądać optymalna konfiguracja, bo wszystko zależy od tego, z jakim przeciwnikiem mamy do czynienia oraz jakimi dysponujemy funduszami.

Pojazd, aby był skuteczny, powinien mieć duży udźwig – można go wyposażyć w najlepsze pancerze oraz najbardziej skuteczną broń. Z kolei uzbrojenie oraz dodatkowe systemy (na przykład dopalacze zwiększające prędkość) pochłaniają energię. Przydałoby się więc dodatkowe źródło energii w postaci Power Capacitors lub Power Cells.

Przy wyborze broni musimy brać pod uwagę nie tylko jej skuteczność, ale również zapas amunicji. Niektóre pochłaniają energię, inne korzystają z rakiet czy standardowej amunicji. Musimy się zastanowić, czy lepszy jest wóz bojowy wyposażony w dalekosiężne wyrzutnie rakiet (niestety, rakiety trzeba uzupełniać) czy w działka lub karabiny pozwalające dłużej prowadzić ogień.

### Pole walki

Pole walki w Tribal Rage jest zasnute „mgłą wojny". Gdy atakujemy budynek wroga, możemy być ostrzelani „znikąd" – to nieprzyjacielska jednostka czuwa poza zasięgiem widzenia naszych oddziałów. Dlatego tak ważne jest posiadanie pojazdów, które potrafią dostrzec wroga z daleka.

Ogromnym utrudnieniem jest wyczerpywanie się amunicji. Powinniśmy kontrolować stan zapasów energii oraz amunicji każdej jednostki. Nie ma bowiem nic gorszego, jak dopuścić do utraty zapasów armii – pozostaje jej tylko paniczna ucieczka przed kilkoma oddziałami wroga (mając amunicję zmietlibyśmy je bez trudu z powierzchni ziemi) w stronę własnej bazy.





Uzupełnianie amunicji dokonywane jest w Bunkrach i Supply Buildings. Jednak to trochę trwa, a poza tym mieści się tam ograniczona liczba jednostek.

Zanim przystąpimy do walki, warto zapewnić sobie zaplecze gospodarcze, budując maksymalną liczbę kopalni, oraz zadbać o potrzebną infrastrukturę. Oprócz Supply Buildings i Bunkrów trzeba przede wszystkim wznieść Spy Satellite Uplink, abyśmy mogli zobaczyć całą mapę danego terenu (np. rozlokowanie złóż rudy).

W Tribal Rage jednostki budowane są natychmiast po wydaniu pieniędzy, nie trzeba czekać na ich skonstruowanie. Morał z tego taki, że zawsze powinniśmy dysponować sporą gotówką, a będziemy mogli przygotować błyskawiczną ofensywę.

Budynki wroga są często zajęte przez jego żołnierzy (w każdym gmachu mieści się określona liczba wojowników), co znacznie utrudnia niszczenie bazy. My również możemy stosować ten manewr, zostawiając w naszych budowlach żołnierzy – najlepiej takich, którzy atakują na odległość, nie muszą angażować się w walkę wręcz – w ten sposób najlepiej ochronimy swoje budowle.

Wybierając cel ataku, warto zastanowić się, jakie siły wysłać przeciwko niemu. Wszystko wiąże się oczywiście z zaopatrzeniem. Po co marnować nieliczne rakiety na piechurów, których spokojnie można „wykosić" z karabinów? A pociski rakietowe przeznaczmy do niszczenia wrogich pojazdów pancernych lub budynków.

### Finanse

Jedynym prawdziwym źródłem gotówki są kopalnie rudy, jednak złoża szybko się wyczerpują. Mniejsze przychody można mieć ze wznoszenia budowli takich jak Kasyna, ale to wydobycie minerałów jest priorytetowe. Reguła: należy wznosić ile się da kopalni i maksymalnie

## W Tribal Rage gracz może tworzyć własne jednostki z dziesiątków elementów.

wykorzystywać podbite tereny. Dzięki temu nasz skarbiec będzie suto zaopatrzony, co z kolei zaowocuje większymi funduszami na każdą misję.

Budżet gracza można podzielić na budżet ogólny – suma wszystkich pieniędzy, jakie posiadamy i budżet pola walki – kwota, którą dysponujemy na potrzeby konkretnej kampanii. Nie możemy przesyłać pieniędzy między strefą własną a jeszcze nie podbitą.

Fundusze przeznaczone na daną kampanię będą zawsze stanowiły wynik dzielenia ogółu funduszy przez liczbę kontrolowanych terenów. Przede wszystkim nie wolno popełnić błędu, polegającego na zaatakowaniu wroga bez dysponowania pieniędzmi pozwalającymi na wybudowanie w danej strefie pierwszej kopalni. W takiej sytuacji po prostu nie damy rady rozbudować infrastruktury i będziemy musieli opuścić teren (okryci hańbą, rzecz jasna).

Pieniądze służą nie tylko do kupowania pojazdów na polu walki, ale (co bardzo ważne) pozwalają na inwestowanie w nowe technologie. Na początku dysponujemy kwotą, która pozwoli opędzić pierwsze potrzeby, ale – aby zróżnicować i udoskonalić swe siły zbrojne – musimy mieć dopływ gotówki. Nie wolno zapominać o korzystaniu na mapie strategicznej z opcji pozwalającej na zakup nowych technologii.

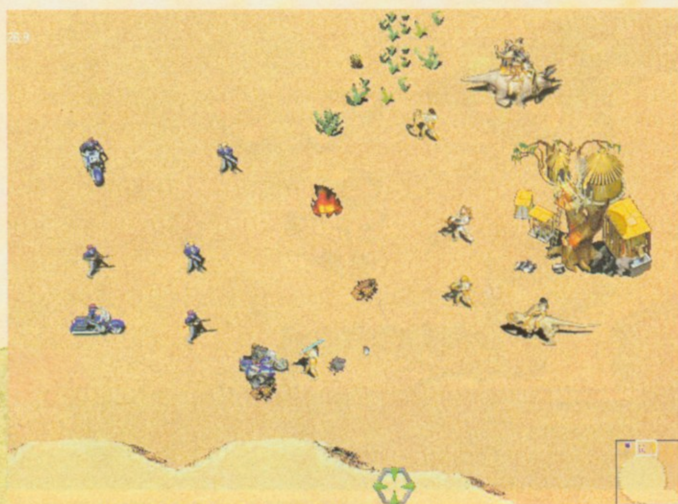
### Krótko o strategiach

Ci, którzy twierdzą, że siła jest w masie, nie mają racji. Ale ci, którzy sądzą, że lepiej stworzyć superpotężne mechaniczne potwory opancerzone od stóp do głów, też są w błędzie. W Tribal Rage jest kilka znakomitych jednostek, które od razu sprowadzają nas na ziemię, kiedy jesteśmy zbyt pewni siebie.

Kiedyś wysłałem przeciw wrogiej bazie kilkanaście naprawdę solidnych pojazdów. Ku mojemu zdumieniu, nagle część z nich zaczęła przechodzić na stronę przeciwnika! Taką siłę ma „gotówkowa" perswazja, która moich żołnierzy obróciła przeciwko mnie. Musiałem się męczyć, pokonując potwory, które własnoręcznie stworzyłem.

Na drogie pojazdy czekają różne nieprzyjemności, więc mogłoby się wydawać, że dobrą metodą jest produkowanie masowo tanich piechociarzy. Jednak bardzo często zasięg i siła ich strzałów są mocno ograniczone (lub potrafią tylko walczyć wręcz). Bombardują ich ciężkie jednostki wroga, nie mówiąc już o czyhających na nich niespodziankach, np. pozostawionych przez Czcicieli Śmierci minach jądrowych. Dlatego planując natarcie, należy przede wszystkim zwrócić uwagę na to, czym w danej chwili dysponuje przeciwnik. Zawsze powinniśmy mieć w odwodzie jednostki, które przejmą na siebie ciężar walki, kiedy pojazdom czy żołnierzom z pierwszej linii zabraknie amunicji i będą musieli wycofać się.

**Jacek Piekara**



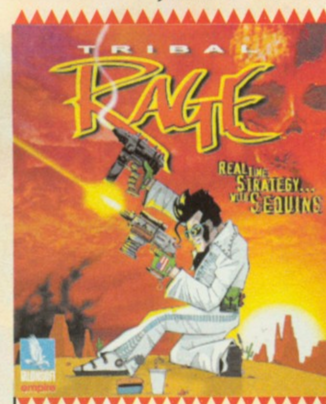













| |
|---|
| TalonSoft/Empire Interactive 1998 |
| MarkSoft |
| Strategiczna |
| Grafika: 60% |
| Dźwięk: 61% |
| **Ogółem: 66%** |

**Wymagania sprzętowe:** P100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

### Podsumowanie



To dobrze, że są autorzy, którzy starają się przewietrzyć trochę pokoik z napisem RTS. Jednak nie wszystkie pomysły zastosowane w TR okazują się szczęśliwe. Duża liczba opcji, używanie specjalnych uzdolnień jednostek, odnawianie zapasów amunicji – z tym nie tak łatwo sobie poradzić, kiedy człowiek tkwi w bitewnym wirze. Jednak Tribal Rage to program ciekawy i na przyzwoitym poziomie. A jego dodatkowym atutem jest bardzo atrakcyjna cena.